

CD-ROM: Nejnovější hratelná demo

CENA 24 Kč, S CD-ROM 99 Kč

Excalibur

57 2.10.1996

Excalibur - časopis počítačových her

Archimedian Dynasty
Syndicate Wars
Larry 7
Lords of Realms 2
Screamer 2
Gene Wars
Swiv 3D
Warwind
3D Ultra Pinball 2
Pinball Construction Kit
Take your best shot

DEMA PRO AMIGU:
Almagica - Scions
Black Dawn II
Brain Damage Pinball
Genetic Species
Mega-Typhoon
Turbo Lode II
Valhalla 3 Demo...



Novinky z ECTS

Age of Rifles

Jadged Alliance II

Pandora Directive

Links - Legends in Sports 97

Alien Breed 3D II

Fighting Spirit

konzo

Konečně pořádná prodejna počítačových HER!

5. října

-20%

V sobotu 5. října bude otevřena v centru Prahy u stanice metra I. P. Pavlova zatím největší prodejna počítačových her u nás, JRC Megastore.

Sortiment této prodejny zahrnuje celkem přes 2000 produktů z oblasti počítačové zábavy, a to nejen hry pro všechny běžně používané počítače a herní konzole (PC, Macintosh, Amiga, Atari, Sony PlayStation, 3DO, Nintendo, Sega, Jaguar, Lynx), ale i vše ostatní, co s počítačovou zábavou souvisí (výkonné multimediální počítače PC ADT, herní konzole, joysticky, rozšiřující karty a mnoho dalšího).

První tři zákazníci, kteří utratí přes 5000 Kč, dostanou u příležitosti otevření prodejny jako dárek hry v ceně přes 3000 Kč. Po celý den bude navíc platit neuvěřitelná sleva 20% na všechny počítačové hry!

Nezapomeňte: 5. října, 9:00, náměstí I. P. Pavlova 3.



Nám. I. P. Pavlova č. 3, Praha 2
Tel.: 02 - 24 24 01 22, 02 - 24 24 01 22 23
Metro C, stanice I. P. Pavlova



NOVINKY

4

- 4 Reportáž z podzimního ECTS
PAVEL HACKER
- 5 ECTS podzim '96
STANISLAV PROCHÁZKA
- 10 Amiga news
JOSEF KOMÁREK
- 12 Co nového na superkonzole?
KAREL POUSTKA

RECENZE PC

14

- 14 Screamer
SIMULÁTOR, ZÁVODNÍ AUTA
- 16 Space Hulk II
AKČNÍ - STRATEGIE, SCI-FI
- 18 Jagged Alliance II
STRATEGIE, PROFESIONÁLNÍ ZABÍJÁCI
- 18 Age of Rifles
STRATEGIE, HISTORICKÁ
- 19 Hind
SIMULÁTOR, VRTULNÍK
- 20 The Pandora Directive
ADVENTURE, SCI-FI - HOROR
- 22 Quake
AKČNÍ, SCI-FI
- 24 Links - Legends in Sports 97
SPORT, GOLF
- 25 Synnergist
ADVENTURE, SCI-FI - HOROR
- 26 The Elk Moon Murder
INTERAKTIVNÍ FILM, DETEKTIVKA

RECENZE AMIGA

26

- 26 Alien Breed 3D II
AKČNÍ (3D), SCI-FI
- 27 XP8
ARCADE, SCI-FI
- 28 Fighting Spirit
BOJOVÁ

NÁVODY

29

- 29 Synnergist PC-CD
- 30 Screamer PC-CD

Navštivte nás na Come In Future

(Brno 23. - 26. října, pavilon K1, stánek 7)

Cena 75 Kč **Excalibur**
cd-rom

Volitelná příloha k časopisu

HRATELNÁ DEMA HER - PC

602 MB

3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your best shot, Warwind.

HRATELNÁ DEMA HER - AMIGA

47 MB

...Antz, Black Dawn II, Brain Damage Pinball, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, Lost on Parrot Island, P.L.E.B.s, Scions of a F. W. - Almagica, Stratego, ThunderDawn, Turbo Lode II, Trapped August preview, Uropa II, Valhalla 3 Demo... ...a dalších několik set programů.

Internet: www.excal.cz

SEZNAM OBCHODŮ S EXCALIBUR CD-ROM

PRAHA 1: Martinská 5, Klub 602 (doporučujeme!!!)
PRAHA 1: Vladislavova 24, PC SHOP
PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, JRC Megastore
PRAHA 2: Šumavská 19, All Star
PRAHA 4: Branická 40, Computer Connection
PRAHA 8: Zenklova 131, Computer Connection
BRNO: Benešova 15, Computer Connection
DĚČÍN IV: Plzeňská 9, BBS spol. s r.o.
KROMĚŘÍŽ: Dobrovského 170, A.D.E.

Hledáme další dealery - prodej pouze za hotové nebo na dobírku!

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. Šéfredaktor: Josef Vaněček (LEE). Zástupce šéfredaktora: Stanislav Procházka (Amph). Autoři: Karel Taufman (KaT), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Komárek (Honza), Jan Valenta (Azírek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jiráček (XIC), Jan Mrkvíčka (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Petr Slovák (Twyn), Pavel Jiráček (Eldwyn), Marek Růžička (Marek), Mirek Kopecký (KEVIN), Robert Havlík (Hawkins). Excalibur na Internetu: www.excal.cz. Administrativní: Petra Vaněčková. Inzerce: Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. Grafika, DTP, www: Excalibur. Z dodaných imprimovaných fotografií vytisklo Aleko, s.r.o. Podávání novinových zásilek povoleno RPP Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. Podávání nov. zds. povoleno RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík. Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.

LONDÝNA JE, ŽE TU VLÁDNE CHAOS. JEZDÍ VLEVO, ŽENSKÁ RADÍ MANŽELOVI PŘI COUVÁNÍ, HOSPODY ZAVÍRAJÍ V JEDENÁCT. POZDĚJI OVŠEM POCHOPÍTE, ŽE JE TO CHAOS ŘÍZENÝ TYPICKÝM BRITSKÝM POŘÁDKEM A ZAČNE-
TE SE TROCHU ORIENTOVAT, TAKŽE DOKÁŽETE PŘEJÍT KŘÍŽOVATKU BEZ ÚHONY. NEJINAK TOMU BYLO I S ECTS.

ANO, NEJINAK. O CEDULE JAKO VRATA S NÁPÍSEM NO STUDENTS OR UNDER 18'S NÁVŠTĚVNÍCI NÁ-
VŠTĚVNÍCI ZAKOPÁVALI TAKŘKA NA KAŽDÉM KROKU A KOLEM NICH VE FRONTĚ POSTÁVALY TUČTY MLADIST-
VÝCH. FRONTU JSME S AMPHEM TAKTĚŽ POCTIVĚ VYSTÁLI A VYBAVENÍ AKREDITACEMI KONEČNĚ VSTOUPILI
DO HALY ZASLÍBENÉ, HALY OLYMPIE. TA BYLA OPROTI LOŇSKU OPRAVDU ZAPLNĚNÁ, ZEJMÉNA DÍKY OKÁZA-
LÝM... NO, SLOVO STÁNEK BY ASI NEBYLO NA MÍSTĚ. V PŘÍPADĚ VIRGINU BY SE SPÍŠE DALO MLUVIT O HRADU,
JINÉ FIRMY, JAKO NAPŘ. PHILIPS MEDIA NEBO VŠEMI OBLÍBENÝ MICROSOFT MĚLY STANOVIŠTĚ DVĚ, TŘI...
MEZI NEJZAJÍMAVĚJŠÍ PROPRIETY PATŘIL FOKKER EMPIRU (ZAVĚŠENÝ U STROPU), JIŽ ZMÍNĚNÝ HRAD
VIRGINU, TESTOVACÍ ZAŘÍZENÍ GOLFOVÉHO ŠVIHU A DALŠÍ, PROSTĚ TOHO BYLO K VIDĚNÍ OPRAVDU DOST.
ZASTOUPENÍ NA ECTS MĚLY FIRMY MALÉ, VELKÉ, ZNÁMÉ, ZAČÍNÁJÍCÍ, A STEJNĚ PESTRÁ BYLA I SKLADBA NÁ-
VŠTĚVNÍKŮ - OBCHODNÍCI, NOVINÁŘI (JÁ), REDAKTOŘI, ŠÉFREDAKTOŘI, VYDAVATELÉ, TVŮRCI, PROGRAMÁTOŘI,
ZVUKAŘI, KAMERAMANI, CRACKERŮ A PROTEKČNÍ ZEVLOUNI, SAMOZŘEJMĚ. OBCHODNÍCI TRADIČNĚ V KRAVA-
TÁCH A STRÍDMÝCH OBLECÍCH, PROGRAMÁTOŘI VE SVETRECH, KOŠILÍCH A SE TŘEMI DIOPTRIEMI, OBČAS SE
V DAVU VYSKYTL I MOTORKÁŘ NEBO PUNKER. PERLOU MEZI NIMI BYLI DĚLNÍCI A STATICI V TEPLÁČÍCH A HEL-
MÁCH (NĚKDE TADY KOLEM) A LIDÉ NAJATÍ JAKO CHODÍCÍ REKLAMY (PILOTI F-22 OD I-MAGIC, MANÍK V KOMBI-
NĚZE OD SCREAMRU II). ŘEK BYCH, ŽE ÚVODU BYLO UČINĚNO ZADOST.

EXCALIBUR JE HERNÍ ČASOPIS, ALE KOMENTÁŘE K CHYSTANÝM HRÁM PÍŠE TRADIČNĚ AMPH, TAKŽE
JÁ SI MŮŽU VYBRAT JEN TO NEJLEPŠÍ A PŘIDAT K TOMU NĚJAKÉ TY DRBY. MEZI SIMULÁTORY BUDE DLE MĚHO
SKROMNÉHO NÁZORU NA ŠPICI FIGUROVAT NOVALOGIC. Z HRATELNÝCH ROZDĚLÁVEK, KTERÉ BYLY V JEJICH
STÁNKU K VIDĚNÍ, BYCH SI VYBRAL NA CELÝ PŘÍŠTÍ ROK. PŘIPRAVUJÍ COMMANCHE 3, ARMORED FIST 2 A STEJ-
NĚ JAKO INTERACTIVE MAGIC SIMULACI F-22 LIGHTING II, KTERÝ OVŠEM VYPADÁ DALEKO LÍP NEŽ JEHO KON-
KURENT. MEZI ADVENTURAMI SE TLAČÍ DO POPŘEDÍ RYZE LOGICKÁ COMICSOVKA DOWN IN THE DUMPS OD
PHILIPSE A WARNEROVSKÝ SAFE-CRACKER, KTERÝ MÁ PO DLOUHÉ DOBĚ ORIGINÁLNÍ PŘÍBĚH (MŮJ ROZHOVOR
S HLAVNÍM PROGRAMÁTOREM BUDE PŘIDÁN K RECENZII). CHYSTÁ SE LITTLE BIG ADVENTURE 2, KTERÝ SE JED-
NIČKE PODOBÁ JAKO VEJCE VEJCI. O DALŠÍCH SE INFORMUJTE U AMPHA, ANI TY VESMĚS NEVYPADAJÍ ŠPATNĚ.
APROPOS, MEZI ADVENTURAMI JE NOVÝ SOUTĚŽNÍ SMĚR - ČÍM DĚLE TRVÁ DOHRÁNÍ, TÍM LÍP (NO KONEČNĚ).
SAFE-CRACKER TRIUMFUJE SE 67MI HODINAMI, DOWN IN THE DUMPS JE DRUHÝ - 50 HODIN... NA SEGU I DALŠÍ
MAŠINKY SE CHYSTÁ VÝBORNÝ HOKEJ, DÁLE HROMADA AUT, GOLFŮ, DOKONCE I WWF WRESTLING, JENŽ JE O-
PRAVDU JAKO ŽIVÝ...

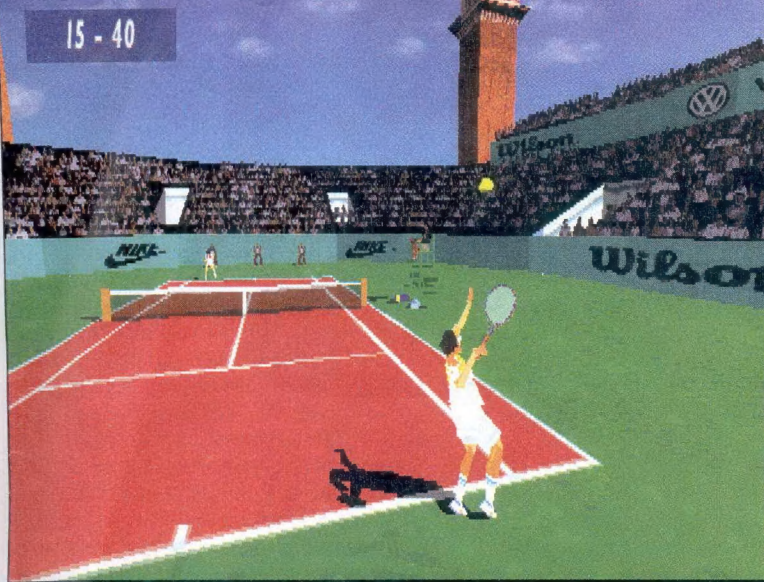
NEKORUNOVANÝM KRÁLEM ECTS SE OVŠEM STALO SONY PLAYSTATION. ABYCH SE PŘIZNAL, KONZOLE
JSEM POKLÁDAL ZA STROJE VHODNÉ PRO PLOŠINOVKY, MLÁTIČKY A JEŠTĚ TAK MOŽNÁ AUTA NEBO FOTBALY,
ALE V OLYMPII BYLA NA TÉHLE PLATFORMĚ K VIDĚNÍ I ADVENTURA (KONKRÉTNĚ BROKEN SWORD). NEBYLA
NIJAK ŠPATNÁ, ALE NA CO SE STÁLY FRONTY, BYL PŘIROZENĚ FX FIGHTER 2 A TEKKEN 2. TAKY JSEM SI ZA-
HRÁL: NEJDŘÍV S AMPHEM, TOHO JSEM PÁKRÁT PORAZIL. DEN NATO, S POCITEM MISTRA VŠECH BOJOVÝCH
SPORTŮ, JSEM OPĚT UCHOPII JOYPAD, ALE MŮJ SOUPEŘ MUSEL NA SCHŮZKU A TAK JSEM SE OCITL VEDLE NĚ-
KOH, KDO MĚL NA SOBĚ TŘÍČKO SONY PLAYSTATION. PŘÍLIŠ POZDĚ JSEM POCHOPIL, ŽE TEN NĚKDO PATŘÍ
K PARTĚ PROGRAMÁTORŮ, KTERÁ SE O VYSTAVENÉ PLAYSTATIONY STARALA... PO ZAZNĚNÍ GONGU SE MI PODA-
ŘILO SOUPEŘI NAKLEPNOUT BUDKU, COŽ BYLO OVŠEM TAKY TO POSLEDNÍ, CO JSEM V DANÉM KOLE UDĚLAL.
NAHORU, DOLU, NA ZEM, DO VZDUCHU... NO NIC. PREJ TO CHCE TRÉNINK.

P.R. MANAŽEŘI POČÍTAČOVÝCH FIREM ZROVNA NEZAPADAJÍ DO NAŠÍ PŘEDSTAVY O BOHATÝCH, DISTIN-
GUOVANÝCH A ODMĚŘENÝCH OBCHODNÍCÍCH. HOWARD OD SIERRY ROZDÁVAL POZVÁNKY NA SIERRÁCKOU PARTY
VŠEMA ČTYŘMA A K TOMU JEŠTĚ ZVLÁDAL SCHŮZKY, DENE Z BLUE BYTU SI S NÁMI MÍSTO O PRÁCI POVÍDAL
O FOTBALU, SCOTT, NOVÝ MANAŽER OCEANU, SE VAŘIL VE VLASTNÍ ŠTAVĚ JAKO ŽÁČEK U MATURITY A VŮBEC,
I LIDÉ Z HERNÍHO NEBE JSOU JENOM LIDI. KDYŽ UŽ JSEM TO NAKOUS, SIERRÁČKÁ „RAMA“ PARTY SE NÁRAMNĚ
VYDAŘILA. S NESPOURNOU ZÁSLUHOU ČESKÉ VÝPRAVY HOSTITELŮM NÁVŠTĚVNÍCI VYPILI VŠECHNO PŘIPRAVE-
NÉ PIVO, PŘIČEMŽ NEJVĚTŠÍ UZNÁNÍ BEZESPORU PATŘÍ AMPHOVI. O LIKVIDACI METLY LIDSTVA - ALKOHOLU
VYŠŠÍ VOLTÁŽE SE MEZITÍM POSTARALI TUZEMCI, TAKŽE DEN NATO BYLO V OLYMPII VYMALOVÁNO. NĚKOLIK
NEJMENOVANÝCH OBCHODNÍCH ZÁSTUPCŮ NESTIHLO SVOJE RANNÍ SCHŮZKY, NĚKTERÍ SE PRO JISTOTU NEDO-
STAVILI VŮBEC A DOČASNĚMU SELHÁNÍ HLASÍVEK SE TEN DEN ROZHODNĚ NIKDO NEDIVIL. I MŮJ SLOVNÍ PRO-
JEV SPÍŠE NEŽ CIVILIZOVANÉHO ŽURNALISTU PŘIPOMÍNÁL VELITELE PIRÁTSKÉ LODI KŘÍŽENÉHO
S WARTBURGEM, TAKŽE JSEM RADŠI MLČEL A FOTIL. NO, NEZBÝVÁ NEŽ SLOVO ZÁVĚREM.

NEMUSÍME SE BÁT, ŽE BY PŘÍŠTÍ ROK NEBYLO SI U ČEHO KAZIT JIŽ TAK CHATRNÝ ZRAK A NERVOVOU
SOUSTAVU, COŽ JE DOBRĚ, NEBOŤ O ČEM BYCHOM PAK PSALI, ŽE? U RECENZE NA HINDA SE TĚŠÍ —RATTLE.

3D HELICOPTER S.E.U.





SAMPRAS EXTREME TENNIS

ECTS PODZIM '96. STANISLAV PROCHÁZKA, EXCALIBUR. V PRVNÍ ŘADĚ JE POTŘEBA ŘÍCI, ŽE NA PODZIMNÍM LONDÝNSKÉM ECTS BYLO MNOHEM VÍCE FIREM NEŽ NA JAŘE. HLAVNÍM DŮVODEM JE TO, ŽE JARNÍ ECTS SE KONÁ ZHRUBA VE STEJNÉM OBDOBÍ JAKO E3, KTERÁ JE MNOHEM VĚTŠÍ, A TUDÍŽ NĚKTERÉ SPOLEČNOSTI (JAKO TŘEBA VIRGIN NEBO ELECTRONICS ARTS) SE NA JAŘE ECTS PROSTĚ NEZÚČASTNÍ. TENTO PROBLÉM NYNÍ ODPADÁ A JARNÍ ECTS SE UŽ KONAT NEBUDE. NO NIC, ECTS BYLA TEDY VĚTŠÍ A ANI VÝŠE JMENOVANÉ FIRMY JI NEVYNECHALY. NAŠTĚSTÍ STÁNEK VIRGINU PATŘIL K TĚM NEJNÁPADNĚJŠÍM A I K NEJLEPŠÍM.

PODLE ABECEDY TEDY ZAČNEME U FIRMY, KTERÁ MÁ ZA SEBOU PŘEDEVŠÍM ÚCTYHDNOU ŘADU PINBALLŮ: **21ST CENTURY**. U STÁNKU TĚTO FIRMY SE PO MÍRNÉM, LEČ DÍKY GRAFICE OČEKÁVÁNÉM, NEÚSPĚCHU NEPŘEDVÁDĚL **SYNNERGIST**, ALE DVĚ HRY, KTERÉ SE VEJDOU DO VELICE ÚZKÉHO ZÁBĚRU TĚTO FIRMY.

ABSOLUTE PINBALL JE PODLE MĚ ÚPLNĚ NORMÁLNÍ 2D PINBALL S POMĚRNĚ RYCHLÝM SCROLLINGEM A ŠPETKOU DOBRÉ MUZYKY. DVĚMA SLOVY: ŽÁDNÝ BESTSELLER. PROJEKTEM ČÍSLO JEDNA ZŮSTÁVÁ U 21ST UŽ NA JARNÍM ECTS PŘEDVÁDĚNÝ **PINBALL CONSTRUCTION KIT**. JESTLI UDĚLÁ NEBO NEUDĚLÁ DÍRU DO SVĚTA, TO SE NEODVÁŽÍM ODHADNOUT, ALE **PCK** JE KAŽDOPÁDNĚ OPRAVDU PIONÝRSKÝ A ODVÁŽNÝ KOUSEK. KROMĚ VLASTNÍCH STOLŮ SI SAMOZŘEJMĚ MŮŽETE ZVOLIT I POZADÍ STOLU A MUZYKU A SPOUSTU DALŠÍCH VĚCÍ (PRŮ). OBĚ HRY VYCHÁZEJÍ NA PŘELOMU ZÁŘÍ-ŘÍJEN. Z TĚCH JAKSI VZDÁLE-
NEJŠÍCH TITULŮ: KONVERZE SLAMTILTU PRO PC A „MANAŽERSKÁ GAMESKA“ INTERNATIONAL AVIATION MANAGER. NA STEJNÉM MÍSTĚ JAKO NA JAŘE, U ZDI, SE TÍSNIL PIDISTÁNEK 7TH LEVEL. HLAVNÍ ATRAKCÍ BYLA HRA MONTY PYTHON'S QUEST FOR THE HOLY GRAIL. TOTO BYLO JEŠTĚ UMOCNĚNO CHLAPÍKEM V OHOZU (HADRECH) Z PŘELOMU TISÍCELETÍ. KROMĚ MONTY PYTHONA SI 7TH LEVEL VZAL NA MUŠKU JEŠTĚ

ZVÍŘECÍHO DETEKTIVA ACE VENTURU, COŽ JE SICE KRESLENÁ ADVENTURA, ALE JIMA CARREYHO JSEM POZNAL I JÁ. DOCELA ZAJÍMAVĚ VYPADALA GRAFICKY PODAŘENÁ STRATEGIE DOMINION. MIMOCHODEM, HRY VE STYLU COMMAND AND CONQUER SE OBJEVOVALY U KAŽDÉHO DRUHÉHO STÁNKU. COMMAND AND CONQUER BYLA TOTIŽ NEJLÉPE PRODÁVANÁ HRA UPLYNULÝCH MĚSÍCŮ. KROMĚ STRATEGIÍ SAMOZŘEJMĚ STÁLE FRČÍ I DOOM-LIKE HRY. TA OD 7TH LEVELU SE JMENUJE G-NOME A VYJDE ASI V ŘÍJNU. G-NOME JE OS-

TŘE SMĚROVÁN K TOMU, ABY SE Z NĚJ STALA JEDNA Z TĚCH LEPŠÍCH PAREB PO SÍTI. NÁSLEDNÍK RPG „HRY ROKU 93“ BETREYAL AT KRONDOR SE NAZÝVÁ RETURN TO KRONDOR: TEAR OF THE GODS A DO KONCE ROKU BY MĚLA OBLAŽIT DUŠE VŠECH SKŘETOBÍJCŮ A JIM PODOBNÝCH. U ACTIVISIONU SE ZA SVOU PRÁCI URČITĚ STYDĚT NEMUSÍ. „MECHWARRIORI“ SE STALI NATOLIK ZNÁMYMI, ŽE KONVERZE NA PLAYSTATION A SATURNA SE DALA VÍC NEŽ OČEKÁVAT. TATO PECKA VYJDE NA TRH AŽ V ÚNO-

RU PŘÍŠTÍHO ROKU A NENÍ ŽÁDNÝ DŮVOD, PROČ BY SE MECHWARRIOR 2 NEMOHL STÁT HITEM I NA KONZOLÁCH. BLAST CHAMBER JE V PODSTATĚ LOGICKÁ STŘÍLEČKA, PŘIČEMŽ HRÁČ OVLÁDÁ „GENETICKY VYPIPLANÉ ATLETY“, S DOBRÝM NÁPADEM. TATO LIBŮSTKA VYCHÁZÍ NA KONSOLE V LISTOPADU, NA PC O TŘI MĚSÍCE POZDĚJI. ONLY PC JE INTERSTATE '76, COŽ JE PROJÍŽDKA PO AMERICKÉM JIHOVÝCHODĚ S AUTEM NARVANÉM BOUČAČKAMA VŠECH KALIBRŮ. VELMI NÁROČNOU HROU (HLAVNĚ NA HARDWARE:-) SE MI JEVÍ HYPERBLADE. VE VEKTOROVÉ FUTURISTICKÉ POLOKOULI SE HRAJE NĚCO VZDÁLENĚ PŘIPOMÍNÁJÍCÍ HDNĚ BRUTÁLNÍ HOKEJ. PC - PODZIM, PLAYSTATION - JARO. NĚMECKÁ FIRMA BLUE BYTE NEUSNULA NA VAVŘÍNECH PO ALBIONU A SETTLERS II A JEJÍ DALŠÍ TITUL POD NÁZVEM ARCHIMEDEAN DYNASTY JE SIMULÁTOR PONORKY.

KLAUSTROFOBICKÁ ATMOSFÉRA PODMORSKÝCH HLUBIN JE U ARCHIMEDEAN DYNASTY NEPŘEHLĚDNUTELNÁ A I AKČNÍ ČÁST HRY VYPADÁ DOCELA ZÁBAVNĚ, TAKŽE SE MÁME PŘED VÁNOCI NA CO TĚŠIT. NA ECTS SE POPRVÉ MLUVILO TAKÉ O NOVINCE



MECHWARRIOR II

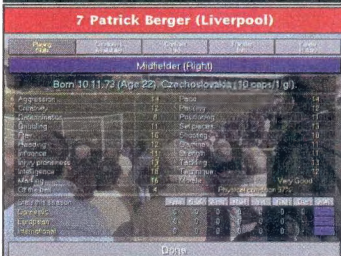
(MICRO MACHINES V3), KTERÉ JE JAKOBY 3D, ALE JE STEJNĚ ZÁBAVNĚ JAKO JEHO PŘEDCHŮDCE. DALŠÍ VARIACÍ JSOU MICRO MACHINES MILITARY, KTERÉ, JAK JSTE JISTĚ POCHOPILI, JSOU LADĚNY JAKSI VOJENSKY, TAKŽE PŘIBUDE VÝBĚR ZBRANÍ A POTŘEBA PŘESNÉ TREFY. KROMĚ „MM“ TITULŮ CHYSTÁ SÉRII SPORTŮ, TAKŽE POPOŘÁDKU: SAMPRAS EXTREME TENNIS JE UŽ NA TRHU A JONAH LOMU RUGBY (OK) VYJDE V ÚNORU. VŠECHNY TITULY JSOU PRO PC, SATURN, PLAYSTATION A PRO MEGADRIVE (!!!). U MALÉ-



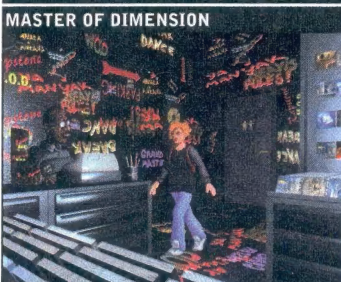
MICROMACHINES III



JONAH LOMU RUGBY



CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97



MASTER OF DIMENSION



ARCHIMEDEAN DYNASTY

3D HELIKOPTER S.E.U. SPIŠ STŘÍLEČKA Z FUTURISTICKÉHO VRTULNÍKU NEŽ SUPERREALISTICKÁ SIMULACE. VYJDE ZAČÁTKEM PŘÍŠTÍHO ROKU. PO ÚSPĚCHU SETTLERS II (V EVROPĚ PŘES 200 000 PRODANÝCH KOPIÍ) CHYSTÁ BLUE BYTE DATA-DISK, KTERÝ BUDE OBSAHOVAT NOVÉ MISE, MAP EDITOR ATD. ATD.

TAKÉ CODEMASTERS TĚŽÍ Z PRODUKTŮ ČASŮ MINULÝCH. JEJICH MICRO MACHINES (750 000!!!) JSOU URČITÉ JEDNOU Z NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER VŠECH DOB. CHYSTÁ SE POKRAČOVÁNÍ

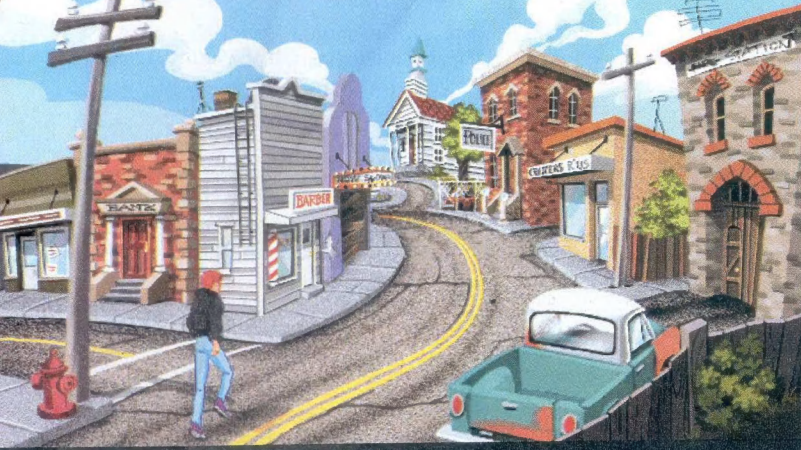
(MICRO MACHINES V3), KTERÉ JE JAKOBY 3D, ALE JE STEJNĚ ZÁBAVNĚ JAKO JEHO PŘEDCHŮDCE. DALŠÍ VARIACÍ JSOU MICRO MACHINES MILITARY, KTERÉ, JAK JSTE JISTĚ POCHOPILI, JSOU LADĚNY JAKSI VOJENSKY, TAKŽE PŘIBUDE VÝBĚR ZBRANÍ A POTŘEBA PŘESNÉ TREFY. KROMĚ „MM“ TITULŮ CHYSTÁ SÉRII SPORTŮ, TAKŽE POPOŘÁDKU: SAMPRAS EXTREME TENNIS JE UŽ NA TRHU A JONAH LOMU RUGBY (OK) VYJDE V ÚNORU. VŠECHNY TITULY JSOU PRO PC, SATURN, PLAYSTATION A PRO MEGADRIVE (!!!). U MALÉ-

HO STÁNKU DIGITAL INTEGRATION SE VŠE TOČÍ OKOLO HINDA. RECENZE JE V TOMTO V TOMTO ČÍSLE. V PRŮBĚHU PŘÍŠTÍHO ROKU VYJDE DALŠÍ LETECKÝ SIMULÁTOR, TENTOKRÁT F-16, TAKŽE NE VRTULNÍK A KOMPLETNĚ ROZDÍLNÝ ENGINE.

EIDOS INTERACTIVE JE KOLOSEM, JENŽ SPOLK NĚKTERÉ „PROBLÉMOVÉ“ NEBO ZADLUŽENÉ FIRMY JAKO CENTREGOLD, DOMARK A CORE, TAKŽE POD SVOU HLAVIČKOU VYDÁ VŠECHNY TITULY, KTERÉ TYTO FIRMY CHYSTALY VYDAT. A JE TOHO OPRAVDU POŽEHNANĚ. S NOVOU ANGLICKOU FOTBALOVOU SEZÓNOU VYCHÁZÍ CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97. MIMOCHODEM, FOTBAL MANAGERY JSOU JEDNY Z NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER V ANGLII I PO EVROPĚ. V EVROPĚ MAJÍ SKORO VŠECHNY ZEMĚ SVOJÍ VLASTNÍ JAZYKOVOU VERZI A SVOJE LIGOVÁ MUŽSTVA. A MY NE :-((

DÁLE VYCHÁZÍ ADVENTURA MASTER OF DIMENSION, JEJÍŽ VELKOU VÝHODOU JE RUČNĚ KRESLENÁ GRAFIKA A HLAVNĚ (SLIBOVANÁ) ROZSÁHLOST. DLOUHO OČEKÁVANÝ DEATHTRAP DUNGEON UŽ JE NA SPADNUTÍ A VYPADÁ HDNĚ DOBRĚ. BOHUŽEL NENÍ K DISPOZICI DEMO, TAKŽE HRATELNOST NELZE OBJEKTIVNĚ POSODIT.

DALŠÍ ADVENTURA JE ORION BURGER. PSALI JSME O NÍ UŽ PO JARNÍ ECTS A PODLE ROZHOVORU S TVŮRCEM A PO SHLEDNUTÍ NĚKOLIKA ČÁSTÍ HRY JSEM POCHOPII, ŽE CELÁ HRA JE HDNĚ ULITLÁ A HDNĚ DLOUHÁ A HDNĚ SLOŽITÁ. MOŽNÁ PROTO JE VE HŘE ZABUDOVÁN HINT MÓD. HINT MÓDY SE VŮBEC OBJEVUJÍ VE VELKÉM MNOŽSTVÍ NOVĚ VZNIKAJÍCÍCH ADVENTEK (?!). ZAJÍMAVÝ JE ROVNĚŽ PROJEKT BLOOD, KTERÝ BUDE AŽ NA JAŘE PŘÍŠTÍHO ROKU. PRO TY, KTERÍ NEČETLI FANATIKŮV ČLÁNEK O BLOODU (EX 53): DOOM-LIKE HRA, KDE SE DÁ BOJOVAT TŘEBA S VOOODO PANENKOU A VŮBEC JE PLNÁ MYSTIKY A TEMNOTY, I KDYŽ JE OD ÚPLNĚ NEZNAMÉHO TÝMU APOGEE;-) MNOŽSTVÍ TITULŮ, KTERÉ EIDOS CHYSTÁ, JE OPRAVDU PŘEKVAPUJÍCÍ A URČITÉ TĚTO FIRMĚ VĚNUJEME V NĚKTERÉM Z PŘÍŠTÍCH ČÍSEL SAMOSTATNÝ ČLÁNEK. JEDNÍM



ORION BURGER

Z GIGANTŮ, KTERÝ CHYBĚL NA JARNÍM ECTS, JE FIRMA **ELECTRONICS ARTS**. EA DISTRIBUJE PRODUKTY VÝVOJÁŘSKÝCH DIVIZÍ EA SPORTS, BULLFROG, ORIGIN, JANE'S A NYNÍ I FOX INTERACTIVE. POKRAČOVÁNÍ VELEZNÝCH „STRIKŮ“ SE NAZÝVÁ **SOVIET STRIKE**.



FLYING CORPS



DUNGEON KEEPER



FIFA '97



GENE WARS



SYNDICATE WARS



THEME HOSPITAL

KROMĚ DATADISKŮ K ATF VYLEPŠENOU VERZI **US NAVY FIGHTERS**, KTERÁ MÁ LEPŠÍ GRAFIKU, MULTI-PLAYER MÓD A VŮBEC VŠECHNO LEPŠÍ (BA AŽ NEJLEPŠÍ...). VE SPOLUPRÁCI S **FOX INTERACTIVE** VYJDE STŘÍLEČKA **DIE HARD** (SMRTONOSNÁ PAST 1.3), **INDEPENDENCE DAY** (V DOBĚ PSÁNÍ TOHOTO ČLÁNKU NÁZEV NEUSTANOVEN) A PROGRAM PRO TVORBU VLASTNÍCH DÍLŮ BARTA SIMPSONA (NEKECÁM). **THE SIMPSON CARTOON**



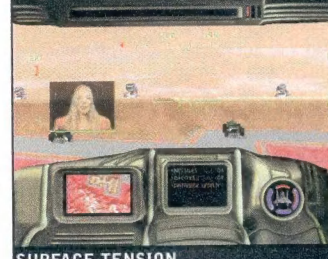
MADDEN NFL '97



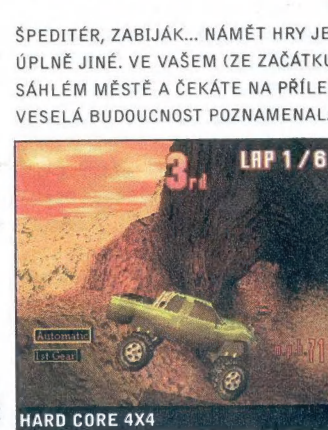
US NAVY FIGHTERS



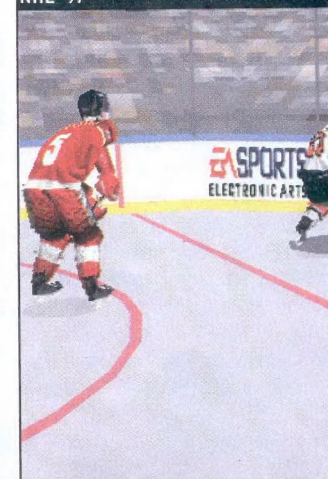
NETZONE



SURFACE TENSION



HARD CORE 4X4



NHL '97

STUDIO OBSAHUJE SPOUSTU LOKACÍ, STOVKU JIŽ NAMLUVENÝCH HLASŮ (A NAHLUČENÝCH HLUKŮ) A SAMOZŘEJMĚ CELOU SPRINGFIELDskou „SMETÁNKU“.

U STÁNKU **EMPIRE** SE EVIDENTNĚ SNAŽILI NAVODIT ATMOSFÉRU Z DOB 1. SVĚTOVÉ VÁLKY (KONKRÉTNĚ MĚ ZAUJALA OCHUTNÁVKA NĚMECKÉHO ŠNAPSU). VE HŘE **FLYING CORPSE**, KTERÁ MÁ PRŮBYT NEJREALISTEJŠÍ, NEJPŘESNĚJŠÍ A VŮBEC **NEJ** - SIMULÁTOR Z 1. SVĚTOVÉ. HRA MÁ VYCHYTÁNY TAKOVÉ DETAILY JAKO TŘEBA:

ROZDÍLNÝ ZVUK KULOMETŮ U RŮZNÝCH MODELŮ LETADEL, TAKŽE PO ČASE POZNÁTE, ZDA STŘÍLÍ PROTVÍNIK NEBO SPOLUHRÁČ, KRAJINA VE HŘE JE OPRAVDU FRANCOUZSKÁ KRAJINA SVÉ DOBY OKOPÍROVANÁ Z PŮVODNÍCH LETECKÝCH MAP ATD. ATD. DALŠÍM LETECKÝM SIMULÁTOREM OD ROWANŮ JE **MIG ALLEY**.

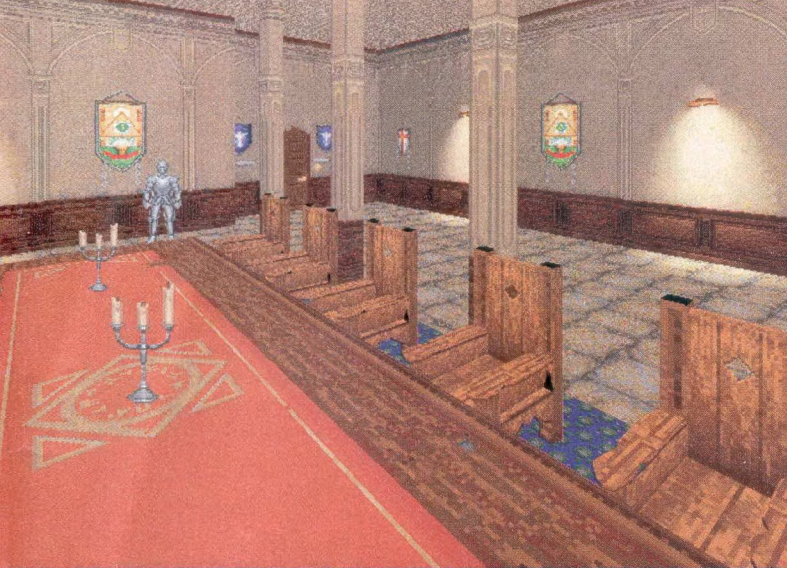
TENTOKRÁT JSOU BOJE SITUOVÁNY DO DOBY AMERICKÉHO PRŮSVIHU V KOREJI A ENGINE JE KOMPLETNĚ PŘEPRACOVANÝ (ČILI NE VYLEPŠENÝ!). KROMĚ TOHO CHYSTÁ **EMPIRE** NĚKOLIKERO DALŠÍCH **BATTLEGROUNDOŮ** A NOVOU VERZI **PRO PINBALLU**. U FIRMY **GAMETEK** I NADÁLE PŘIPRAVUJÍ A PROPAGUJÍ **BATTLECRUISER 3000AD**, VESMÍRNÝ SIMULÁTOR, VE KTERÉM SE OBCHODUJE, LÉTÁ, POPŘÍPADĚ STŘÍLÍ PO ALIENECH. **NET:**

ZONE JISTĚ POTĚŠÍ VŠECHNY CYBER-PUNKERY, HACKERY A PODOBNĚ VYCHÝLENOU ČÁST POPULACE. JEDNÁ SE V PODSTATĚ O ADVENTURU V PROSTŘEDÍ VIRTUÁLNÍ REALITY, PŘIČEMŽ PÁTRÁTE PO SVĚM ZMIZELÉM OTCI NA NETU. HRA JE OBDAROVÁNA VELMI PSYCHADELICKOU GRAFIKOU. **SURFACE TENSION** JE NĚCO MEZI **DESCENTEM** A **COMANCHEM** A TO VŠECHNO VE VGA GRAFICE. UVIDÍME BRZY. **GREMLIN** VYDÁVÁ POKRAČOVÁNÍ **LOADED**. S TOUTO NOVINKOU POD NÁZVEM **RELOADED** BY URČITĚ **GREMLIN** RÁDI NAVÁZALI NA VELMI DOBROU PRODEJNOST PŘEDCHŮDCE (PRO ZAJÍMAVOST, KAŽDÝ ŠESTÝ MAJITEL PLAYSTATIONA MÁ DOMA **LOADED**).

NICMĚNĚ, HLAVNÍM PRODUKTEM TOHOTO PODZIMU JE **REALMS OF THE HAUNTING**. HRA POUŽÍVÁ UPRAVENÝ ENGINE ZE HRY **NORMALITY**, ALE JE OBOHACENA O NOTNOU DÁVKU KRVE, DÉMONŮ, ČERNÉ MAGIE, TERORU A ŠÍLENSTVÍ. NIC PRO SLABŠÍ NÁTURY. SIMULÁTOR FUTURISTICKÉHO VZNÁŠEDLA **HARDWAR** NÁS ZAVEDE DO DEPRESIVNÍ (JAK JINAK?) BUDOUCNOSTI, KONKRÉTNĚ DO MĚSTA, VE KTERÉM FUNGUJETE JAKO TAXI,

ŠPEDITÉR, ZABIJÁK... NÁMĚT HRY JE PODOBNÝ **ROAD WARRIOR**VI, ALE PROVEDENÍ JE ÚPLNĚ JINÉ. VE VAŠEM (ZE ZAČÁTKU MALÉM) LETADLE LÉTÁTE PO VEKTOROVÉM A ROZSAHLEM MĚSTĚ A ČEKÁTE NA PŘÍLEŽITOST UKÁZAT, CO VE VÁS JE (A NENÍ). PODOBNĚ VESELÁ BUDOUCNOST POZNAMENALA I PĚKNĚ VYPADAJÍCÍ STRATEGII **FRAGILE**

ALLEGIANCE. POSLEDNÍ HROU OD **GREMLINŮ** JE **HARD CORE 4X4**. NEJEDNÁ SE O NIC JINÉHO, NEŽ O HROMADNĚ PROHÁNĚNÍ VEKTOROVÝCH OFF-ROAD AUT PO ROZLIČNÝCH PROSTŘEDÍCH NAŠÍ KRÁSNÉ PŘÍRODY. „SPECIALISTÉ NA SIMULÁTORY A STRATEGIE“ **INTERACTIVE MAGIC** BRZY VYDAJÍ SIMULÁTOR **IM1A2 ABRAMS**, KTERÝ V SOBĚ SOUSTŘEDUJE, STEJNĚ JAKO NĚKOLIK HER PŘEDTÍM, STRATEGICKO-TAKTICKOU ČÁST A VLASTNÍ STŘELBU, ŘÍZENÍ ATD. DALŠÍM SIMULÁTOREM JE **IF22 LIGHTNING II**, O KTERÉM SI MYSLÍM (A NE-



REALMS OF THE HAUNTING



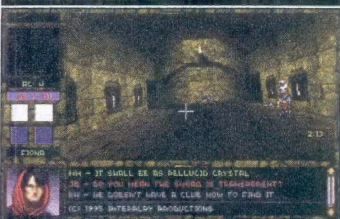
FRAGILE ALLEGIANCE



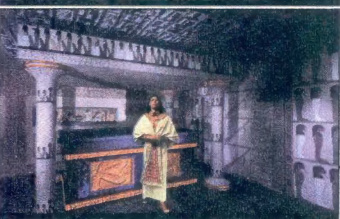
IM 1A2 ABRAMS



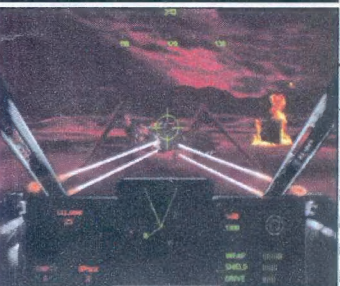
F22 LIGHTNING II



DESCENT TO UNDERMOUNTAIN



MUMMY - TOMB OF THE PHARAOH



SHATTERED STEEL

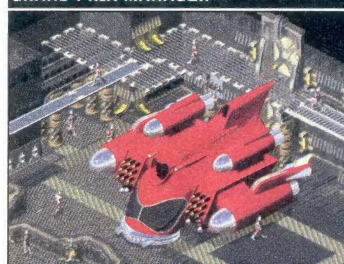
JEN JÁ, ŽE BY MOHL VYPADAT TROCHU LÉPE. ZAJÍMAVĚJI VYPADÁ VOJENSKÁ NÁMOŘNÍ STRATEGIE *HARPOON CLASSIC 97*, VE KTERÉ BUDETE PÁNEM CELÉHO LOŽSTVA V SEVERNÍM ATLANTIKU, VE STŘEDOZEMNÍM MOŘI A JINDE... STRATEGIE NE NEPODOBŇA *CIVILIZACI* SE HRDĚ NESE NÁZEV *DESTINY*. BOHUŽEL JSME MĚLI K DISPOZICI POUZE BETA VERZI TĚTO HRY, KTERÁ BYLA PLNÁ CHYB, TAKŽE NA RECENZI, KTERÁ MĚLA BÝT V TOMTO ČÍSLE SI ASI POČKÁME DO JEDNOHO Z DALŠÍCH ČÍSEL. HROMADNÁ MÁNIE ZASÁHLA I OBLAST HERCŮ, MEKŮ A PODOBNÝCH PLECHOVÝCH POTVOR, KONKRÉTNĚ SE JEDNÁ O HRU *SHATTERED STEEL* (CD EX56) OD VELKÉ FIRMY *INTERPLAY*. AMAZING MEDIA (TVŮRCE *FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTERS*) DOKONČIL HRU *MUMMY-TOMB OF THE PHARAOH*, ADVENTURA VIDĚNÁ VAŠIMA OČIMA, ODEHRÁVÁJÍCÍ SE V EGYPTĚ NA SVATÝCH MÍSTECH DÁVNÝCH VĚKŮ. POTÉ, CO *INTERPLAY* ZÍSKAL LICENCI NA AD&D, SE OBJEVUJE V TĚCHTO DNECH PRVNÍ HRA, *BLOOD AND MAGIC*, SMĚROVANÁ DO SVĚTA FORGOTTEN REALMS, DO SVĚTA PLNÉHO ELFŮ, SKŘETŮ, OBRŮ A DALŠÍ FANTASY HAVĚTI. DALŠÍM TITULEM JE *DESCENT TO UNDERMOUNTAIN*, VE KTERÉM JE SICE POUŽIT STEJNÝ ENGINE JAKO U *DESCENTA*, ALE NAROZDÍL OD NĚJ SE NEODEHRÁVÁ V TEMNÉ BUDOUČNOSTI, ALE VE FANTASY SVĚTĚ. ZKOMBINOVANÝ ENGINE *DESCENTA* A RPG JE OPRAVDU ZAJÍMAVÝ NÁPAD, NEBO NE? TŘETÍ, A ZATÍM POSLEDNÍ OZNÁMENOU, HROU JE *DRAGON DICE*, ZALOŽENÁ NA PRINCÍPECH STEJNOJMENNÉ KOSTKOVÉ HRY. KDY JEJÍ POČÍTAČOVÁ VERZE BUDE NA TRHU SE ASI NEVYPYLÁČÍ ANI TIPOVAT (VIZ *MAGIC THE GATHERING*). A ANI U *INTERPLAYE* SI NEODPUSTILI VYPRODUKOVAT NĚJAKOU TU STRATEGII. JMENUJE SE *MAX (MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION)* A ODEHRÁVÁ SE OPĚT NA POSTAPOKALYPTICKÉ ZEMI A VAŠÍM ŮKOLEM BUDE OPĚT STAVĚT BUDOVY, VYRÁBĚT NOVÉ ZBRANĚ, VYNALÉZAT A SAMOZŘEJMĚ SOUPEŘIT S DALŠÍMI KLANY O SUROVINY, PŮDU A DALŠÍ DROBNOSTI POTŘEBNÉ PRO DALŠÍ A DALŠÍ EXPANZE. JEDNA S *FIREM*, KTERÉ JSOU NA TRHU S HRAMI RELATIVNĚ DLOUHO, JE FIRMA *MICROPROSE* (RESP. *SPECTRUM HOLOBYTE*). BĚHEM PŘÍŠTÍHO ROKU VYDÁVAJÍ (SNAD) ŘADU DLOUHO OČEKÁVANÝCH TITULŮ. NYNÍ VYCHÁZÍ *X-COM: APOCALYPSE*, V POŘADÍ JIŽ TŘETÍ ZE SÉRIE *X-COM*. UVIDÍME... DALŠÍ HROU JE *MASTER OF ORION II*, VESMÍRNÁ STRATEGIE, JENŽ VYCHÁZÍ DVA A PŮL ROKU PO SVĚM PŘEDCHŮDCI A TVŮRCI SLIBUJÍ, JAKO VŽDYCKY, LEPŠÍ GRAFIKU, VĚTŠÍ MOŽNOSTI VÝBĚRU, ZDOKONALENÝ SYSTÉM TAKTICKÉHO BOJE A URČITĚ BY BYLI RÁDI KDYBY *MOO2* ZAZNAMENAL STEJNÝ ÚSPĚCH JAKO *CIVILIZACE* (I KDYŽ VE VESMÍRU:-). KONVERZE CELOSVĚTOVÉ NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ „KARETNÍ“ HRY *MAGIC: THE GATHERING* SE ZAČ-



FALCON 4.0



GRAND PRIX MANAGER



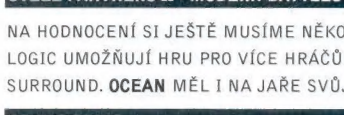
X-COM APOCALYPSE



STAR GENERAL



STEEL PANTHERS II - MODERN BATTLES



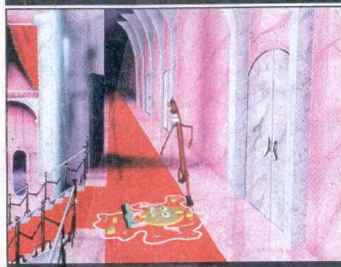
COMANCHE 3



NE PRODÁVAT ZAČÁTEK LISTOPADU. SNAD TOHOTO ROKU. PODLE *SIDA MAIERA* JE HLAVNÍ VÝHODOU POČÍTAČOVĚ VERZE TO, ŽE NEMUSÍTE ZA VELKÉ PENÍZE SESTAVOVAT SVŮJ DECK, ALE MÁTE HO ROVNOU PŘIPRAVENÝ. SNAD TO NA ATMOSFÉRE HRY NIC NEUBERE, ALE TO POSODÍ AŽ MAGIC ODBORNÍCI. *GRAND PRIX MANAGER* BYL, STEJNĚ JAKO FOTBALOVÉ MANAGERY, DOBRĚ PRODÁVÁN A TAK NENÍ DŮVOD PROČ NEUDĚLAT *GRAND PRIX 2*. STARÁ HRA SE AKTUALIZUJE ÚDAJI NOVÉ SEZÓNY, TROCHU SE ROZŠÍŘILY MOŽNOSTI ÚPRAVY AUT, VYMĚNÍ SE KOMENTÁTOR, VYLEPŠÍ SE INTERFACE A NOVÁ HRA JE NA SVĚTĚ. *FALCON 4.0* MÁ VYLEPŠENÉ ZOBRAZOVÁNÍ KRAJINY, KTERÁ BY MĚLA BÝT VÍCEMĚNĚ FOTOREALISTICKOU KOPIÍ SKUTEČNÉ KOREJSKÉ KRAJINY. OPROTI *FALCONU 3.0* JE PŘIDÁNA TAKÉ DLOUHO VYŽADOVANÁ SÍTOVÁ PODPORA. FIRMA *MINDSCAPE* OPĚT UMÍSTILA SVŮJ STÁNEK DO BLÍZKÉHO HOTELU HILTON, KDE JE NAŠTĚTÍ TROCHU KLIDNĚJŠÍ ATMOSFÉRA NEŽ V HALE OLYMPIA, TAKŽE JSME MĚLI VÍCE ČASU I KLIDU SI PROHLÉDNOUT NĚKTERÉ HRY ZBLÍZKA. *MEGARACE 2* SKLÍŽÍ V CELKU OBDIV DÍKY HRATELNOSTI I GRAFICKÉMU ZPRACOVÁNÍ, TAKŽE ZNAMENÁ PRO *MINDSCAPE* NO.1. UŽ ČTVRTÝM „GENERALEM“ JE *STAR GENERAL*. HRACÍ SYSTÉM ZŮSTÁVÁ, MĚNÍ SE POUZE PROSTŘEDÍ, TENTOKRÁT SE HRA ODEHRÁVÁ V KOMPLEXU NĚKOLIKA PLANET VE VESMÍRU. DRUHOU STRATEGIÍ OD HOCHŮ OD *SSI*, KTEROU *MINDSCAPE* DISTRIBUJE, JE *STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES*. OPROTI PŘEDCHŮDCI JE POSUNUT DO ČASOVÉHO OBDOBÍ PO 2. SVĚTOVÉ VÁLCE, TAKŽE MŮŽETE OVLÁDAT SVÉ TANKY BUŇ NA STRANĚ NATO NEBO VARŠAVSKÉHO PAKTU A TO V KOREJI, STŘEDNÍM VÝCHODĚ NEBO V EVROPĚ. PRO FANOUSKY TANKŮ A PLÁSTŮ: VYJDE KONCEM ŘÍJNA. POD VESELÝM NÁZVEM *NECRODOME* SE SKRÝVÁ HRA, PŘI KTERÉ SE MŮŽETE PROHÁNĚT VE SVOJÍ KÁŘE VYBAVENÉ KULOMETY A DALŠÍMI ZBRANĚMI NIČÍTE KAŽDÉHO, KDO PROJEDE NEBO NEDEJBŮH PROJDE OKOLO VÁS, ROZSTRÍLÍTE NA CUCKY. ZÁBAVNÉ!! POSLEDNÍ STRATEGIÍ, KTERÁ VYJDE JEŠTĚ TENTO PODZIM JE *WARWIND* (DEMO NA TOMTO EXCALIBUR CD!!!). NA ROZDÍL OD VĚTŠINY HER OD *SSI* JE *WARWIND* REAL-TIME STRATEGIE VYBAVENÁ SUPER GRAFIKOU A MUZIKOU, KTERÁ PROSTŘEDÍ PLNĚ JEŠTĚŘÍCH MUTANTŮ VÝTEČNĚ DOPLŇUJE. U STÁNKU *NOVA LOGIC* PŘEDVÁDĚNÝ *COMANCHE 3* PŘILÁKAL JISTĚ MNOHO HRYCHTIVÝCH NÁVŠTĚVNÍKŮ ECTS. NENÍ DIVU, PŮVODNÍ *COMANCHE* BYL VE SVĚ DOBĚ OPRAVDU NEJLEPŠÍ. STEJNÝ ENGINE VYUŽÍVÁ I *ARMORED FIST 2*, SIMULÁTOR TANKU *M1A2 ABRAMS*. TAK SE TĚDY TANK AMERICKÉ ARMÁDY DOSTANE UŽ PODRUHÉ NA NAŠE MONITORY (PRVNÍ-VIZ *INTERACTIVE MAGIC*). STEJNĚ SE OBĚ FIRMY KRŽÍJÍ I U SIMULÁTORU *F22 LIGHTNING II*. NA HODNOCENÍ SI JEŠTĚ MUSÍME NĚKOLIK TÝDNŮ POČKAT. VŠECHNY HRY OD *NOVA LOGIC* UMOŽŇUJÍ HRU PRO VÍCE HRÁČŮ VŠEMI BĚŽNÝMI ZPŮSOBY A ZVUK DOLBY SURROUND. *OCEAN* MĚL I NA JAŘE SVŮJ *OCEAN PUB*, ALE NA PODZIM TO POJAL OPRAVDU



DAWN OF DARKNESS



ANIMAL



BREAKPOINT TENNIS

BARBERA, TAK BUDETE MÍT RADOŠT Z ADVENTURY ZOIKS! STŘÍLEČKA TUNNEL B1 JE UŽ TĚMĚŘ HOTOVÁ A RECENZE BUDE PRAVDĚPODOBNĚ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE, ALE PŘESTO: OVLÁDÁTE JAKÉSI VOZÍTKO. ŘÁDNĚ OZBROJENÉ A SAMOZŘEJMĚ MRKY NEPŘÁTEL. JE TO



DOWN IN THE DUMPS



NIHILIST



UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96



UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96

MEGALOMANSKY. DÍKY OCEANU JSEM STRÁVIL NĚCO ČASU NA BARU S ROZLIČNÝMI POSTAVIČKAMI HERNÍHO BUSINESSU. KROMĚ BARU SE MI NEJVÍC LÍBILA HRA ANIMAL. HLAVNÍM HRDINOU JE PÁREK PEPERAMI (OBLÍBENÁ A V ANGLICKÉ TELEVIZI HOJNĚ INZEROVANÁ KRMĚ). MOTIV PONEKUD NEOVYKLÝ A NEBOJÍM SE TO ŘÍCI, DEKADENTNÍ. VLASTNĚ JE TO ADVENTURA, KTERÁ SE CELÁ TOČÍ OKOLO JÍDLA, VAŘENÍ ATD. ZELENINA JE V TĚTO HŘE ZÁPORNÁ, TAKŽE POZOR! BREAKPOINT TENNIS JE ARKÁDOVĚ LADĚNÝ TENIS, ALE VZHLEDEM K TOMU, ŽE NA TRHU ZAS TAK MOC TENISŮ NENÍ, TAKŽE FANDOVÉ TĚTO BÍLÉ HRY MOHOU ZAJÁSAT. OCEAN CHYSTÁ MJ. I SVOU VERZI DOOMA, PRO ZMĚNU V HORROREM PROSTŘEDÍ. NEVÍM, ALE DAWN OF DARKNESS URČITĚ NA DUKA NEBA „KVAKA“ URČITĚ NEMÁ. POKUD PATŘÍTE MEZI FANOUSKY KRESLENÝCH FILMÍKŮ ZE STUDIA HANNA

BOHUŽEL, DO ČESKÉ LOKALIZACE SE NIKDO ZATÍM NEHRNE, TAKŽE HRÁČ, KTERÝ NEMÁ ZNALOSTI ANGLIČTINY NA POTŘEBNÉ (VYSOKÉ) ÚROVNI, PROSTĚ UTRĚ NOS. SAMOZŘEJMĚ, ŽE PHILIPS NENÍ SÁM, DĚLÁ TO I VIRGIN, EIDOS ATD., ALE PHILIPS LOKALIZUJE TĚMĚŘ KAŽDOU HRU DO ŠESTI (!) ŘEČÍ. KVALITNÍ ZÁBAVU PATRNĚ ZAJISTÍ KRESLENÁ ADVENTURA DOWN IN THE DUMPS. VE HŘE POSTUPNĚ OVLÁDÁTE JEDNOTLIVÉ ČLENY UFOUNSKÉ RODINKY BYDLÍCÍ NA NEWYORSKÉM SMETIŠTI. OBRAZOVÉ ZTVÁRNĚNÍ JE OPRAVDU VYNIKAJÍCÍ A NĚKTERÉ PUZZLE VE HŘE ASI DAJÍ LECKOMU ZABRAT. VÝBORNÁ ADVENTURA. A BRZY!! VESMÍRNÁ STŘÍLEČKA NIHILIST MĚ PŘÍLIŠ NEUCHVÁTILA, ALE VIDĚL JSEM POUZE DEMO, KTERÉ VYPADÁ PODOBNĚ JAKO „ARKÁDNĚ“ POJATÉ INFERNO. POKUD NĚKDO Z VÁS VIDĚL UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96 TAK BY ASI NEUVĚŘIL, ŽE PHILIPS CHYSTÁ AKTUÁLNÍ VERZI PRO LETOŠNÍ SEZÓNU. BYL TO TAK STRAŠNĚ NEHRATELNÝ A ŠPATNÝ FOTBAL, ŽE JSME NA NĚJ RADĚJI ANI NEOTISKLI RECENZI. NO, PODLE SLOV LIDÍ OD PHILIPSE BYLY VŠECHNY CHYBY OPRAVENY, COŽ JE DOBRĚ, PROTOŽE FOTBÁLKŮ NENÍ NIKDY DOST. PO ÚSPĚCHU S KINGDOM O'MAGIC A GENDER WARS NÁM FIRMA SCI NABÍ-

ZÍ DALŠÍ DOOM-LIKE STŘÍLEČKU POD NÁZVEM XS. REKLAMNÍ MATERIÁL HOVOŘÍ O „SIMULÁTORU GLADIÁTORA“ A NAVÍC O JAKÉMSI ZLOMU V INTELIGENCI NEPŘÁTEL. XS BUDE K DISPOZICI ZAČÁTKEM LISTOPADU. SWIV 3D JE STARÝ AMIGÁCKÝ (A SPEKTRÁCKÝ) SWIV OBOHAČENÝ O DALŠÍ ROZMĚR. JE TO JEDNA Z MÁLA NOVÝCH HER, KTERÁ OPRAVDU CHYTNE (A NEPUŠTÍ) NA PRVNÍ POHLED. KONECKONČŮ, VYZKOUŠEJTE SI DEMO NA NAŠEM CD. MEGALOMANI Z FIRMY SIERRA TENTOKRÁT OBSADILI ASI 5 STÁNKŮ VEDLE SEBE, TAKŽE JE NEMOHL NIKDO PŘEHLEDNOUT, ANI KDOBY CHTĚL (ALE NECHTĚL Z DŮVODU, O KTERÉM SE ZMIŇUJE RATTLE NA JINÉM MÍSTĚ V TOMTO ČÍSLE). NEJVĚTŠÍM JEJICH PRODUKTEM JE BEZESPORU ADVENTURA RAMA, JENŽ OPLÝVÁ NEJEN VYNIKAJÍCÍM PŘÍBĚHEM, ALE I GRAFIKOU, KTERÁ JE TĚDA FAKT SUPER. CELÁ HRA JE VIDĚNA VAŠÍM

BETRAYAL IN ANTARA

POHLEDEM A BUDETE SI JISTÍ, ŽE BUDETE MÍT NA CO KOUKAT. V PŘÍŠTÍM ČÍSLE BUDE RECENZE NA DALŠÍ ADVENTURU, NA LIGHTHOUSE. GRAFICKY NA TOM NENÍ O NIC HŮŘ NEŽ RAMA (VIZ PRVNÍ STRÁNKA TOHOTO ČÍSLA), ALE PŘÍBĚH JE TU SAMOZŘEJMĚ ÚPLNĚ JINÝ. VÁŠ ZNÁMÝ VÁS POŽADÁ O POHLÍDÁNÍ JEHO MALÉ DČERKY. DČERKA JE PŘED VÁMI UNESENA PODIVNÝMI MUTANTY DO JINÉ DIMENZE. HLEDÁNÍ URČITĚ BUDE TRVAT DLOUHO (MINIMÁLNĚ 50 HODIN:).

LORDS OF THE REALMS II



LEISURE SUITE LARRY VII



PHANTASMAGORIA II



RAMA

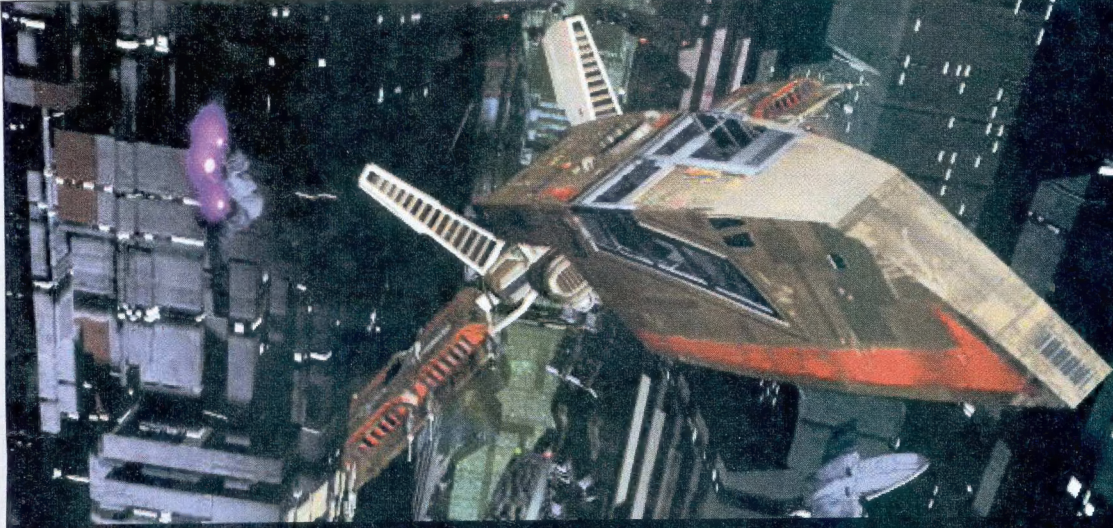


RED BARON II



ARENA 2: DAGGERFALL

PHANTASMAGORIA 2 BUDE NA PŘELOMU ROKU. CO DODAT? SNAD, ŽE BUDE JEŠTĚ PSYCHOTIČTĚJŠÍ A KRVAVĚJŠÍ NEŽ „JEDNIČKA“ (DVOJKA MÁ PODNÁZEV PUZZLE OF FLESH). NA STRANĚ DOBRA BUDETE MOCI FUNGOVAT VE HŘE BETRAYAL IN ANTARA. SIERRA SLIBUJE, ŽE HRA BUDE ZÁBAVNÁ JAK PRO RPG NOTORIKY I PRO ZELENÁČE V TOMTO ŽÁNRU. POSLEDNÍ CHYSTANOU ADVENTUROU JE LEISURE SUITE LARRY 7. PO MNĚ PŘEDVEDENÉ UKÁZCE JSEM SE DIVIL, PROČ SIERRA RADĚJI NEUSPOŘÁDALA „LARRY“ PARTY. BYLA BY TO URČITĚ VELKÁ POHODA. LARRY CESTUJE NA OBROVSKÉ LODI A S NÍM I SPOUSTA DĚVČAT, DÍVEK A ŽEN. NIC PRO FEMINISTKY, ALE PRO PÁNY TUTOVÁ SRANDA. KOHO LÁKÁ ANGLIE 13. STOLETÍ, TOHOTO BUDE LÁKAT I STRATEGIE LORDS OF THE REALMS 2. V MATERIÁLECH OD SIERRY SE PÍŠE, ŽE VE HŘE BUDE ZKOMBINOVANÁ KLASICKÁ TURN-BASED STRATEGIE S REAL-TIME BOJEM. CO SI POD TÍM MÁM PŘEDSTAVIT, TO TĚDA OPRAVDU NEVÍM. NA RED BARONA 2 SE UŽ TAKÉ ČEKÁ ZATRACENÉ DLOUHO, ALE MOŽNÁ BUDE K MÁNÍ JEŠTĚ LETOS. VYPADÁ TROCHU JINAK (PODLE MĚ HŮŘ) NEŽ FLYING CORPSE OD EMPIRE, ALE KDO BUDE LEPŠÍ, TO SE TEPRVE UVIDÍ. JINÝM LETECKÝM SIMULÁTOREM JE SIERRA PRO PILOT. V NĚM SICE NEBUDETE SEŠTŘELOVAT CAMELY NEBO FOKKERY, ALE BUDETE SI MOCI VYZKOUŠET JAK SE LÉTA S TAKOVOU CESSNOU. MŮŽE SE TO NĚKDY HODIT... NASCAR 2 NEVYJDE U VIRGINU, JAKO NĚKOLIK PŘEDEŠLÝCH TITULŮ OD PYPYRUSU, ALE TO NIC NEMĚNÍ NA VĚCI, ŽE SEDMISETKOVÉ BOURÁKY MŮŽETE PROHÁNĚT JEŠTĚ REALISTIČTĚJI NEŽ 700 000 LIDÍ, KTERÍ SI KOUPILI NASCAR 1 (ČÍSLA JSOU OD SIERRY, PROTO: BERTÉ S REZERVOU). VIRGIN JE JEDNÍM Z NEJVĚTŠÍCH



JEDI KNIGHTS: DARK FORCES II

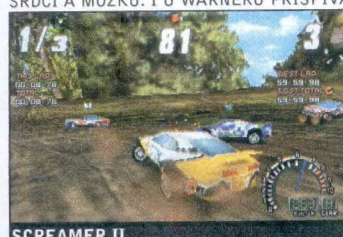
DISTRIBUTORŮ TAKŽE TOHO BUDE OPRAVDU HODNĚ. PO VÝBORNÉ PANDORA: DRECTIVE (VIZ TOTO ČÍSLO) SNAD VYJDE DALŠÍ BOMBA. OFICIÁLNÍ UVEDNENÍ VELEOČEKÁVANÉHO DUNGEONU ARENA 2: DAGGERFALL JE 23. ZÁŘÍ. DÍKY VELMI, ALE OPRAVDU VELMI ROZSAHLÉMU PROSTŘEDÍ A V PODSTATĚ BEZKONEČNÉ HŘE BUDOU MÍT FANDOVÉ TOHOTO ŽÁNRU HODNĚ DLOUHO O ZÁBAVU POSTARÁNO. V ŘÍJNU VYJDE COMMAND AND CONQUER: RED ALERT, STRATEGIE, KTERÁ BY MĚLA DÁT LAŤKU OPĚT O NĚCO VÝŠ, UŽ JE NA ČASE. PROTOŽE, JAK JSTE SI JISTĚ VŠIMLI, KAŽDÁ DRUHÁ FIRMA CHYSTÁ SVOJE STRATEGIE A KAŽDÁ DRU-



LANDS OF LORE II

HÁ FIRMA TVRDÍ, ŽE TA JEJICH BUDE OPRAVDU NEJLEPŠÍ. VĚC SE MÁ TAK, ŽE VŠICHNI PR MANAGERI TVRDÍ, ŽE JEJICH HRA JE SICE TROCHU JAKO COMMAND AND CONQUER, ALE ŽE JE VLASTNĚ LEPŠÍ, PROTOŽE... DEMO NA SCREAMER 2 JE OPRAVDU BÁJEČNÉ (VIZ CD) A JSEM SI JISTÝ, ŽE JE O 100 PROCENT LEPŠÍ NEŽ SCREAMER 1, I KDYŽ NENÍ ZROVNA NEJEDNODUŠŠÍ. DALŠÍ „DVOJKY“ OD VIRGINU JSOU LANDS OF LORE 2, TERMINATOR: SKYNET A JEDI KNIGHTS: DARK FORCES 2. JAK JE VIDNO, VIRGIN SI

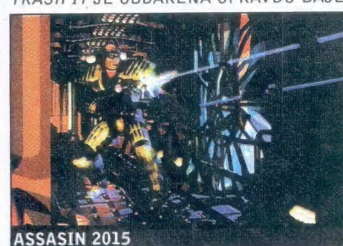
PROSTĚ V POKRAČOVÁNÍ SVÝCH TITULŮ OPRAVDU LIBUJE. VIRGIN VYDÁVÁ VELMI VELKÉ MNOŽSTVÍ HER, TAKŽE POKUD JSEM NĚCO OPOMENUL, TAK SE S TÍM URČITĚ SETKÁTE V NĚKTERÉM Z PŘÍŠTÍCH ČÍSEL. PO VYDÁNÍ Z MŮŽOU BÝT U WARNER INTERACTIVE ASI HODNĚ SPOKOJENI. ALE PŘEKVAPIVĚ SE ONI CHYSTAJÍ VYDAT NĚKOLIK HER PRO POTĚŠENÍ HRÁČSKÝCH SRDČÍ A MOŽKŮ. I U WARNERŮ PŘÍSPÍVÁJÍ SE SVOU TROŠKOU DO MLÝNA INTERNETOVÝCH HER. DEADLOCK JE STRATEGIÍ ODE-



SCREAMER II

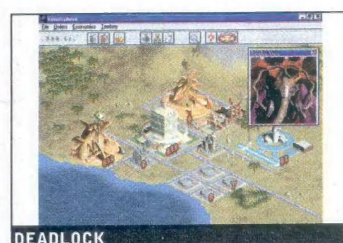
HRÁVÁJÍCÍ SE VE VESMÍRU, TAKŽE PROBÍHÁ DOBÝVÁNÍ PLANET, SOBOJE S OSTATNÍMI... V ADVENTURE SAFECRACKER JE VYUŽIT QUICKTIME VR A TO JAKO ZÁKLADNÍ KÁMEN HRY. CO UMÍ QUICKTIME VR JSTE SE MOHLI PŘESVĚDČIT NA NAŠEM MINULÉM CD. MYŠLENKA JISTĚ PIONÝRSKÁ A ZAJÍMAVÁ. ASSASIN 2015 SE ODEHRÁVÁ V BLÍZKÉ BUDOUCNOSTI A VAŠIM ÚKOLEM JE SEJMOUT CHLÁPKA, KTERÝ JE VLÁDĚ HODNĚ NEPOHODLNÝ. PO AKCI SE MUSÍTE DOSTAT Z OBROVSKÉHO MRAKODRAPU, COŽ NENÍ

ZROVNA NEJEDNODUŠŠÍ ÚKOL. INTERNATIONAL MOTOX MĚ TAK ODRADIL SVÝM ZJEVEM, ŽE JSEM TO RADĚJI ANI NEZKOUSĚL HRÁT. PRO AMIGISTY!!! V ŘÍJNU VYJDE SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 NA AMIGU I NA PC. A NA AMIGU VYJDE KO-NEČNĚ TAKÉ CHAOS ENGINE 2. A TAKY V ŘÍJNU. BOHUŽEL, NA ECTS NEBYLA AMIGA ZROVNA ČASTOU PLATFORMOU. ARKÁDA TRASH IT JE ODBAŘENA OPRAVDU BÁJEČNOU GRAFIKOU A CÍLEM HRY JE KLADIVEM ROZMLÁTIT VŠECHNO A VŠECHNY ÚPLNĚ



ASSASIN 2015

NA PADRŤ. OMLOUVÁM SE ZA NEHOMOGENOST CELÉHO ČLÁNKU. DŮVOD JE PROSTÝ: VZHLED K ROZSAHLOSTI JSEM TO PSAL NĚKOLIK DNÍ A KAŽDÝ DEN JSEM MĚL JINOU NÁLADU, JINÉ MYŠLENKY, JINOU MUZIKU, JINÉ JÍDLO... SAMOZŘEJMĚ, ŽE V TOMTO ČLÁNKU NEJSOU OBSAŽENY VŠECHNY HRY, ALE VĚTŠINA TUTOVÉ JO;-) -AMPH



DEADLOCK



COMMAND AND CONQUER: RED ALERT



TERMINATOR: SKYNET



INTERNATIONAL MOTOX



SAFECRACKER

V KAŽDÉM ČÍSLE SE NYNÍ BUDEME SETKÁVAT V KOUTKU „U BÍLÝCH LÍMEČKŮ“

JAKÁ JE SITUACE NA TRHU S HRAMI PRO PC? MÁME K DISPOZICI NĚKOLIK ZAJÍMAVÝCH ÚDAJŮ O PRODEJNOSTI HER VE VELKÉ BRITÁNII. DALEKO NEJVĚTŠÍ KUS KOLÁČE MÁ VIRGIN INTERACTIVE (21%). NASLEDUJÍ ELECTRONIC ARTS (12%), SONY INTERACTIVE, MICROPROSE (PO 5%), US GOLD, OCEAN, MICROSOFT (?) A GREMLIN INTERACTIVE (PO 4%), SIERRA ON-LINE A MINDSCAPE (PO 3%). OSTATNÍ FIRMY DOHROMADY 35%.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ TITULY NA CD BRITSKÉM TRHU:

1. QUAKE (GT INTERACTIVE)
2. RESIDENT EVIL (CAPCOM/VIRGIN)
3. FORMULA 1 GP 2 (MICROPROSE)
4. Z (WARNER INTERACTIVE)
5. BUST A MOVE 2 (ACCLAIM)
6. THEME PARK (EA/BULLFROG)
7. CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (DOMARK)
8. DUKE NUKEM 3D (US GOLD)
9. WORMS (OCEAN / TEAM 17)
10. DESTRUCTION DERBY (PSYGNOSIS)
11. COMMAND AND CONQUER (VIRGIN)
12. CIVILIZATION 2 (MICROPROSE)
13. FIFA SOCCER '96 (ELECTRONIC ARTS)
14. ENCARTA '96 (MICROSOFT)
15. NASCAR (VIRGIN/WHITE LABEL)

V BRITÁNII MÁ NĚKOLIK FIREM JEDEN LABEL, POD KTERÝM VYDÁVÁ POUZE STARŠÍ HRY. CENY JSOU ASI OD DESETI DO PATNÁCTI LIBER, COŽ JE ČTVRTINA AŽ TŘETINA BÉŽNÉ CENY NOVÉ HRY. U ELECTRONIC ARTS SE NAZÝVÁ CD-ROM CLASSICS, U SIERRY SIERRA ORIGINAL, U VIRGINU WHITE LABEL A U EIDOSU KIXX. NOVÝ LABEL BLACK MARKET VZNIKL SPOLUPRÁCI ACCLAIMU A INTERPLAYE. PRO ZAČÁTEK SI VYBRALI WARCRAFT, DUNGEON MASTER 2, DESCENT, NBA JAM A MORTAL KOMBAT. VCELKU DOBRÝ ROZJEZD.

HOT FOR WINDOWS! SE NAZÝVÁ NOVÁ KAMPAŇ MICROSOFTU ZA PROSAZENÍ WINDOWS 95 (KTERÉ MÁME VŠICHNI RÁDI... XZZHHRRR... -ML-) JAKO HLAVNÍ HERNÍ OPERAČNÍ SYSTÉM NA PC. KROMĚ DISTRIBUCE VLASTNÍCH HER UZAVŘEL MICROSOFT KONTRAKTY S TAKOVÝMI FIRMAMI JAKO ACTIVISION, MINDSCAPE, SEGA, SIERRA, PSYGNOSIS ATD. SOUČÁSTÍ KAMPAŇ JE SAMOZŘEJMĚ ZAHLECNÍ VŠECH MEDIÍ REKLAMAMI NA HRY PATŘÍCÍ DO TĚTO AKCE (WARWIND, DESTRUCTION DERBY 2, RAMA, VIRTUA FIGHTER...) WINDOWS 95 JE NEJPRODÁVANĚJŠÍ OPERAČNÍ SYSTÉM VŮBEC. ZHRUBA ZA ROK SE PRODALO 40 MILIÓŇŮ KOPIÍ (STEJNĚ MNOŽSTVÍ KOPIÍ SE PRODALO I NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ DESKY, A TO THRILLER OD MICHAELA JACKSONA!). MICROSOFT TVRDÍ, ŽE DO KONCE LETOŠNÍHO ROKU TOTO ČÍSLO DOSÁHNE 70 MILIÓŇŮ. 67% VŠECH POČÍTAČŮ SE PRODÁVÁ S OPERAČNÍM SYSTÉMEM WINDOWS 95 A I TOTO ČÍSLO JISTĚ POROSTE. AŤ CHCEME NEBO NE, BEZ W95 TO ASI NEPŮJDE.

SIRTECH PODEPSAL NOVOU SMLOUVU O DISTRIBUCI A TO S VIRGINEM. CO NA TO MINDSCAPE?

NA ECTS U STÁNKU EIDOSU BYL PŘÍLEŽITOSTI PREZENTACE OLYMPIC SOCCERU A CHAMPIONSHIP MANAGERU PRY PŘÍTOMEN I SÁM VELKÝ GARY LINEKER. NEVIDĚL JSEM HO :-((

SPOLU SE ZAČÁTKEM PRODEJE HRY WIPEOUT 2097 PŘÍCHÁZÍ NA TRH I STEJNOJMENNÝ SOUNDTRACK, NA KTERÉM SE PODÍLELI FUTURE SOUND OF LONDON, FLUKE, PRODIGY, LEFTFIELD, ORBITAL A DALŠÍ.

NA DALŠÍ SETKÁNÍ „U KVĚTOVANÝCH KRAVAT“ SE TĚŠÍ VAŠE REDAKCE EXCALIBURU. — AMPH

The Konec.



AMIGA NEWS.

JOSEF KOMÁREK, EXCALIBUR. PODZIMNÍ ECTS JE ZA NÁMI A NECHYBĚLA NA NÍ ANI AMIGA, COŽ JE DŮKAZEM TOHO, ŽE SE NA TUTO PLATFORMU STÁLE CHYSTÁ VELKÉ MNOŽSTVÍ KVALITNÍCH TITULŮ, KTERÉ SE V NEJBLIŽŠÍ DOBĚ OCITNOU MEZI NÁMI.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EURO '96. DNEŠNÍ GALAPRĚHLÍDKU ODSTARTUJEME HROU, KTERÁ SE DOČKALA, POKUD SPRÁVNĚ POČÍTÁM, UŽ PÁTÉ VERZE. *SENSI SOFT* VYDAL NOVÝ SWOS ZŘEJMĚ PROTO, ŽE NIKDO JINÝ SI NETROUFL NA AMIZE ZPRACOVAT PROBLEMATIKU LETOŠNÍHO EVROPSKÉHO ŠAMPIONÁTU. V ČEM SE TEDY NOVÝ SWOS LIŠÍ OD SVÝCH PŘEDCHŮDCŮ? ODPOVĚD ZNÍ - V NIČEM! TEDY SKORO V NIČEM. NAJDEME TU AKTUALIZOVANÉ TÝMY, SVĚTLOVASEHO RADKA BEJBLA, MOŽNOST ZAHRÁT SI EURO '96 A ZÍSKAT PRO ČESKOU REPUBLIKU ZLATO.



ALMAGICA



ALMAGICA

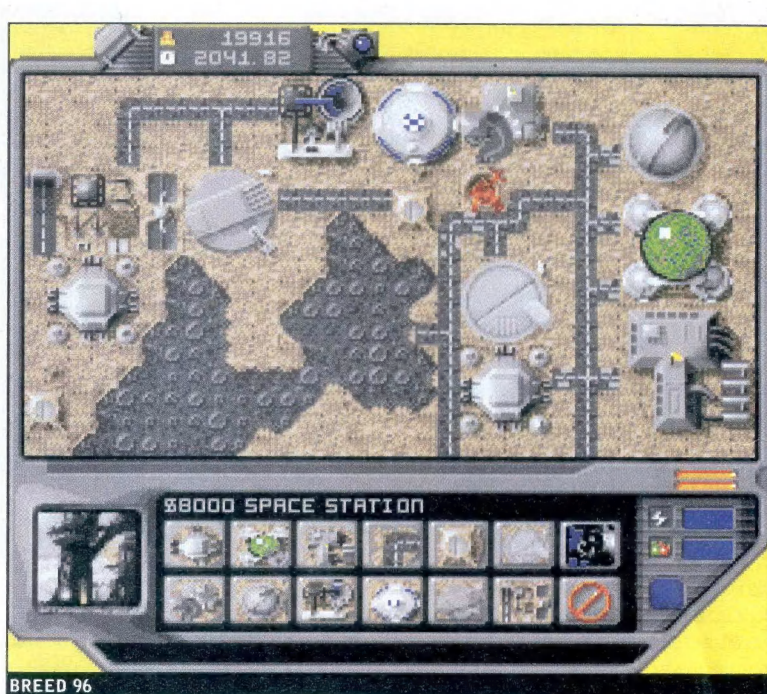
VÁS BUDOU PRODUKOVAT NOVÉ FARMÁŘE, VOJÁKY, KOUZELNÍKY, DRUIDY A DALŠÍ HAVĚŤ, SE KTEROU SE VRHNETE NA PROTVÍRNÍKY. ZKRÁTKA KDO UŽ NĚKDY *WARCRAFTA* HRÁL, V *ALMAGICI* SE ROZHODNĚ NEZTRATÍ. TI Z VÁS, KTERÍ JSOU NAPOJENI NA INTERNET, MOHOU NAJÍT OFICIÁLNÍ WWW STRÁNKY *ALMAGICY* NA TĚCHTO ADRESÁCH:

„[HTTP://WWW.EAGLE.OVIK.SE/~JIMMY/DSP](http://WWW.EAGLE.OVIK.SE/~JIMMY/DSP)“ NEBO „[HTTP://WWW.IND.MH.SE/~ING9435/DSP](http://WWW.IND.MH.SE/~ING9435/DSP)“.

DÍKY JIMMYMU NAJDETE DEMO *ALMAGICY* NA TOMTO CD. **BREED 96.** POČÍTAČOVÍ STRATÉGOVÉ - NASTRAŽTE UŠÍSKA! KONEČNĚ SE K VÁM PO LÉTECH DOSTÁVÁ VAŠE NEJMILEJŠÍ POTRAVA - STRATEGICKÁ HRA, KTERÁ V SOBĚ MIXUJE PRVKY *SIM CITY*, *DUNY*, *COLONIZATION* A DALŠÍCH KOUŠKŮ. **BREED 96** JE ZALOŽEN NA SOUPEŘENÍ ČTYŘ ROZDÍLNÝCH ARMÁD. MŮŽETE BOJOVAT BUĎ ZA FEDERACI, MUTANTY ČI MIMOZEMSKÉ RASY TSEPANŮ A SEURANDŮ. VAŠÍ PRVNÍ POVINOSTÍ BUDE ZALOŽIT SVĚ „HLAVNÍ MĚSTO“, KDE KROMĚ PŘEPYCHOVÝCH REZIDENCÍ A KUPNÍCH CENTER VYROSTOU DOLY, TĚŽEBNÍ VĚŽE, POLICEJNÍ STANICE A SAMOZŘEJMĚ KOSMODROM, ODKUD BUDETE VYSÍLAT SVĚ LODI NA DIPLOMATICKÉ ČI DOBYVAČNÉ VÝPRAVY. POLITICKÁ SITUACE BUDE VELMI PROMĚNLIVÁ, TAKŽE SE JÍ BUDE MUSET PŘÍZPŮSOBIT VÝVOJ VAŠÍ ZÁKLADNY (KONČÍME S PÍSMENKY, LIJEME KULKY!). PŮVODNĚ SHAREWAROVÝ KONCEPT HRY SE NEDÁVNO ROZPLYNUL A **BREED 96** VZALA POD SVÁ OCHRANNÁ KOMERČNÍ KRÍDLA FIRMA **SILLTUNNA (XTR)**. NEJČERSTVĚJŠÍ INFORMACE O HŘE **BREED 96** LZE ZÍSKAT NA JEJÍ WWW STRÁNKĚ:

AMIGA LÍTÁ V POVĚTRÍ. 20. ZÁŘÍ 1996 SE NA STRÁNCE AMIGÁCKÉ SEARCH-SITE „AMI-CRAWLER“ OBJEVILA ŠOKUJÍCÍ ZPRÁVA: VISCORP SE ANI PO PŮL ROCE NEDOKÁZAL S ESCOMEM DOHODNOUT A TAK VŠECHNA PRÁVA NA OCHRANĚ ZNÁMKY A SPOLEČNOST AMIGA TECHNOLOGIES JSOU STÁLE V RUKOU ESCOMU. NA WEBU VISCORPU JSEM NALEZL UJIŠTĚNÍ, ŽE PRÁVNÍCI JEN DOLAŽUJÍ PODMÍNKY PRODEJE A VŠE BUDE BRZY HOTOVÝ. ALE KDY? AMIGISTI ZATÍM MOŽOU TAK AKORÁT CHROUSTAT JEŽKY...

AMIGA PRO KAŽDÉHO? PHASE5, ZNAMÝ VÝROBCE GRAFICKÝCH A AKCELERAČNÍCH KARET PRO AMIGU, A **MOTOROLA** PRACUJÍ SPOLEČNĚ NA VÝVOJI NOVÉ RADY POČÍTAČŮ AMIGA-OS KOMPATIBILNÍCH. POČÍTAČ, KTERÝ SE OBJEVÍ BĚHEM ROKU 1997, BUDE URČEN PRO PROFESIONÁLNÍ PRÁVY S OBRAZEM A ZVUKEM, COŽ DOKUMENTUJE JEHO VYBAVENÍ. V ZÁKLADNÍ KONFIGURACI BUDE SRDCE „AMIGA“ TVOŘIT RISC PROCESOR POWERPC 603E S TAKTEM 120 MHZ, 24-BIT GENLOCK (S-VHS I/O), MNOHO ZVUKOVÝCH KANÁLŮ V CD KVALITĚ, HARDWAROVÁ PODPORA KOMPRESY MPEG A ČIPY PRO PRÁCI S 3D OBJEKTY A PRO 3D EFEKTY. DISKOVÉ MEDIUM BUDE 1 GB HARDDISK S ŘADIČEM FAST SCSI-II A QUAD-SPEED CD-ROMKA. UŽIVATEL BUDE ČUCHET NA MONITOR S ROZLIŠENÍM 1600x1200 (SAMOZŘEJMĚ ŽE POČÍTAČ BUDE VŠE HRÁVĚ STÍHAT V TRUE-COLORU) A FREKVENCÍ 72 HZ. RAMKA BUDE 16 MB A TO VŠE DOSTANETE ZA SYMBOLICKOU ČÁSTKU 3000 DM. POKUD BY TO NĚKOMU NESTAČILO, BUDE PRO NĚJ PŘIPRAVEN MODEL S POWERPC 604E NA 150 MHZ ZA 4000 DM. MNO, POČÍTAČE OD PHASE5 URČITĚ NEBUDOU PRO KAŽDÉHO. NÁM, KTERÍ SI CHCEME TAKÉ HRÁT, NEZBÝVÁ NEZ DOUFA, ŽE **AMIGA TECHNOLOGIES** RUKU V RUKU S **VISCORPEM** JIŽ BRZY VYVINOU TAKOVOU AMIGU, KTEROU SI JIŽ LÉTA PŘEJEME - TU NAŠÍ, DOMÁCÍ, A NE NĚJAKÉHO SILIKONA GRAFICE! —JOE



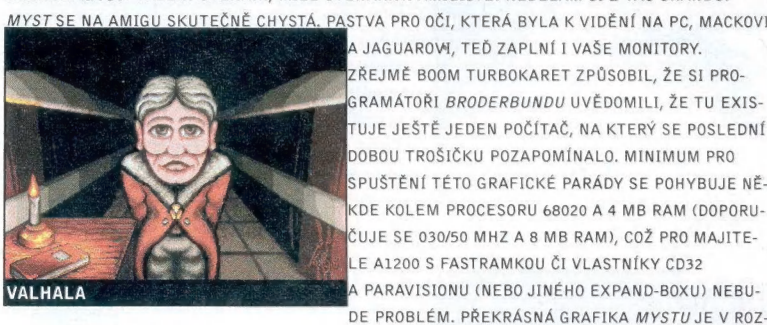
BREED 96

CENZE, JENŽE JSEM JEŠTĚ NEDOSTAL ODPOVĚD NA E-MAIL, TAK ČEKÁM... **GENETIC SPECIES.** DALŠÍ Z NESKUTEČNÉHO MNOŽSTVÍ 3D AKČNÍCH ŘEŽEB SE K NÁM VALÍ Z DÁNSKA. MÁ JI NA STAROSTI ODNOŽ DÁNSKÉ DEMO-SKUPINY **AMBROSIA**, KTERÁ SVĚMU JMÉNU (**DOOMCLONE DEV.**) SKUTEČNĚ DĚLÁ ČEST. V PREVIEW **GENETIC SPECIES** NAJDEME TAK BÁJEČNÉ VĚCI, JAKO TŘEBA ZBRANĚ Z *DOOMA*, NĚKTERÉ TEXTURY Z *WOLFENSTEINA* NEBO VETŘELECKÁ VÁJÍČKA Z *ALIEN TRILOGY* NA SONY PSX. V **GENETIC SPECIES** LZE NAŠTĚSTÍ NAJÍT I PŮVODNÍ PRVKY - ZVUKOVÉ EFEKTY, VĚTŠINA GRAFIKY, TERMINÁLOVÁ SÍŤ A ENGINE, TO VŠE POCHÁZÍ PŘÍMO Z DÍLNY **DOOMCLONE DEVELOPMENT**. PŘÁNÍM TVŮRČŮ JE VYDAT TUTO HRU NA PLATFORMĚ AMIGA CD, OVŠEM KDY, TO JE VE HVĚZDÁCH. NA HŘE MUSEJÍ JEŠTĚ HDNĚ ZAPRACOVAT, JINAK U MĚ PROPADNOU NA CELÉ ČÁRE. HER S „PLOCHÝM“ ENGINEM UŽ MÁM TOTIŽ PLNĚ ZUBY. DEMÁČ JEST TĚŽ NA DUHOVÉ TĚTO PLACCE. **KICK OFF '96.** ANO, **KICK OFF 96** EXISTUJE I VE VERZI PRO AMIGU. TEČKA! FUJ, HNUS, BLÉÉÉÉ! **MYST.** VÁŽENÍ ČTENÁŘI, MILÉ ČTENÁŘKY. AMIGISTÉ! NEDĚLÁM SI Z VÁS RANDU.



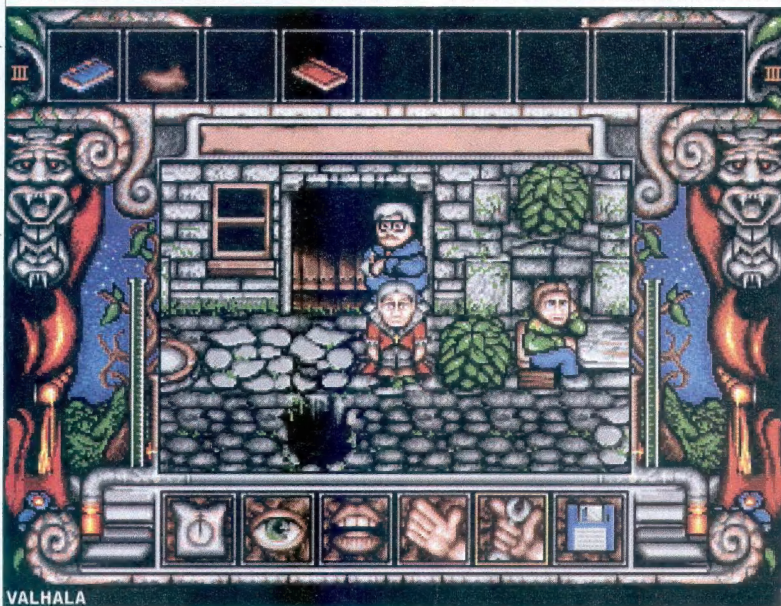
BREED 96

MYST SE NA AMIGU SKUTEČNĚ CHYSTÁ. PASTVA PRO OČI, KTERÁ BYLA K VIDĚNÍ NA PC, MACKOVI A JAGUAROWI, TEĎ ZAPLNÍ I VAŠE MONITORY.



VALHALA

ZŘEJMĚ BOOM TURBOKARET ZPŮSOBIL, ŽE SI PROGRAMÁTOŘI **BRODERBUNDU** UVĚDOMILI, ŽE TU EXISTUJE JEŠTĚ JEDEN POČÍTAČ, NA KTERÝ SE POSLEDNÍ DOBOU TROŠIČKU POZAPOMÍNALO. MINIMUM PRO SPUŠTĚNÍ TĚTO GRAFICKÉ PARÁDY SE POHYBUJE NĚKDE KOLEM PROCESORU 68020 A 4 MB RAM (DOPORUČUJE SE 030/50 MHZ A 8 MB RAM), COŽ PRO MAJITELE A1200 S FASTRAMKOU ČI VLASTNÍKY CD32 A PARAVISIONU (NEBO JINÉHO EXPAND-BOXU) NEBUDE PROBLÉM. PŘEKRÁSNÁ GRAFIKA **MYSTU** JE V ROZLIŠENÍ 640x480, TAKŽE SE BUDE HODIT I KVALITNĚJŠÍ (MULTISYNCH) MONITOR NEBO GRAFICKÁ KARTA. DVACETIMEGOVÉ PREVIEW ZATÍM PODPORUJE POUZE KARTY PICASSO A CYBERVISION64, OVŠEM V PLNĚ VERZI SE POČÍTÁ I S PODPOROU GRAFITTI A JINÝCH ZVÍŘAT. NEZBÝVÁ NEŽ SE



VALHALA

TĚŠIT, AŽ SE AMIGÁCKÝ **MYST** DOSTANE DO OBCHODŮ. STANE SE TAK PRAVDĚPODOBNĚ NA TYTO VÁNOCE.

VALHALLA AND THE FORTRESS OF EVE. MNO JO, JE TO TAK. PO MENŠÍ ADVENTURNÍ ODMLCI, KTEROU **VULCAN SOFTWARE** VYPLNIL SIMULACÍ PRÍMORSKÉHO LETOVISKA „**HILLSEA LIDO**“, SE NA TRH DOSTÁVÁ TŘETÍ DOBRODRUŽSTVÍ NAŠEHO MILÉHO PRINCÁTKA. TENTOKRÁT SI NAŠ HRDINA USMYSLEL, ŽE SI NADJE NEVĚSTU, ALE JAKO NA POTVORU BYLY VŠECHNY DÍVKY UNESENE NEZNÁMO KAM. A TAK PRINC BLODÍ (TENTOKRÁT UŽ OVLÁDAN POUZE MYŠÍ), VYPTÁVÁ SE POCESTNÝCH, SMĚNUJE PŘEDMĚTY, ŘEŠÍ NESMYSLNÉ HÁDANKY TYPU „KDYŽ POSYPEŠ ŠNEKA SOLÍ, ROZPUSTÍŠ HO A MEZI JEHO ZBYTKY NAJDEŠ KLÍČ“ A HLAVNĚ - POŘÁD HLEDÁ SVOU NASTÁVAJÍCÍ. JESTLI MU I POTŘETÍ POMŮŽETE, TO ZŮSTÁVA JEN NA VÁS. A TO JE VŠE, PŘÁTELÉ! —JOE



Nejllepší dobrodružná RPG hra všech dob

ALBION

„Albion
je naprosto dokonale
zpracovaná role and playing hra, která
zatím nemá a asi dlouho ani nebude
mít obdoby.“ LEVEL

„Vynikající RPG hra balanující
mezi adventurou a dungeonem,
která těm z vás, kdož po
několikadenním hraní
budete ještě vnímat, vyrazí
zbytek dechu neuvěřitelnou
rozsáhlostí. Bravo.“ Score

„Its huge, it looks
beautiful.“

PC Format

1490
Kč

JRC



PC CD / ROM



NINTENDO ULTRA 64

HARDWARE ULTRA 64 OD NINTENDA SE OBJEVIL NA TRHU POUZE V JAPONSKU (SPOLU SE DVĚMA HRAMI **SUPER MARIO 64** A **PILOT WINGS 64**), VE SVĚTĚ (HLAVNĚ NA E3 V LOS ANGELES) SE ALE DOCELA DLOUHO HOVOŘÍ O TOM, CO SI BUDOU MOCI MAJITELÉ TĚTO 64-BITOVÉ KONZOLE ZAHRÁT JAKO PRVNÍ. PROTOŽE VÝROBCI HER POSÍLAJÍ FILMEČKY A OBRÁZKY PO REDAKCÍCH A TY JE DÁVAJÍ NA INTERNET S BEZPROSTŘEDNÍMI REAKCEMI, MÁTE I VY MOŽNOST PODÍVAT SE NA PÁR TITULŮ TROCHU BLÍŽE (I KDYŽ ZPROSTŘEDKOVANĚ). **BLAST CORP.** - AKČNÍ -

MORTAL KOMBAT TRILOGY

ZDÁ SE, ŽE VÝROBCI MAJÍ NA KONZOLÁCH ÚSPĚCH S HRAMI, VE KTERÝCH JE ÚKOLEM ZNIČIT VŠECHNO V JEDNÉ ÚROVNI A JÍT DÁL. JINAK BY ASI NEVZNIKALO TOLIK PODOBNÝCH HER. NEJINAK JE TOMU I S HROU **BLAST CORP.** VE KTERÉ JDE O ÚPLNĚ TO SAMÉ V BLEDE ROBOTOVÉM. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **MARIO KART**

R - NINTENDO / ZÁVODY / MOTOKÁRY - JE NEMYSLELTÉLNÉ, ABY NINTENDO NEPODPOŘILO PRODEJNOST SVÉ KONZOLE JEJICH VLASTNÍM MASKOTEM SUPER MARIEM, JEHOŽ POPULARITU U JAPONSKÝCH DĚTÍ BY MU MOHLI ZÁVIDĚT I MOJI FAVORITÉ, JŮ A HELE. TENTOKRÁT SE MARIO POSADÍ DO 64-BITOVÉ MOTOKÁRY A ZÁVODIT BUDE S JAPONSKÝMI OBDOBAMI MUŤŮ, TRAUTENBERKŮ A STRÝČKŮ SKRBLÍKŮ. HRA VYUŽÍVE MOŽNOSTI N64 PRO ČTYŘI HRÁČE NAJEDNOU, TAKŽE SE OBRAZOVKA BUDE ČTVRTIT (TO JE STŘEDOVĚK!). DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ. **MORTAL KOMBAT TRILOGY** - WILLIAMS / BOJOVÁ -

LEGENDÁRNÍ SÉRIE KRVAVÝCH BOJOVEK **MORTAL KOMBAT** BY SE MĚLA DOČKAT NA SUPERKONZOLÁCH DŮSTOJNÉHO POKRAČOVÁNÍ (KVŮLI PENĚŽŮM NIKOHO NENAPADNE TVRDIT ZAKONČENÍ) V PODOBĚ **MORTAL KOMBAT TRILOGY**. CO VÍČ? PODÍVEJTE SE NA OBRÁZEK A TĚŠTE SE NOVÁ POZADÍ A KOMPLETNÍ HOUF BOJOVNÍKŮ. MOŽNÁ PŘIJDE I KOUZELNÍK. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **STARFOX 64** - ARGONAUT / AKČNÍ - POTÉ, CO BYL ZRUŠEN PROJEKT **STARFOX 2** NA SNES, SI BUDOU MUSET PŘÍZNIVCI **STARFOX**E PRODLOUŽIT ČTYŘLETÉ ČEKÁNÍ NA JEHO POKRAČOVÁNÍ AŽ DO UVEDENÍ N64 NA TRH. V TÉ DOBĚ BY SE MĚLA TOTIŽ OBJEVIT HRA **STARFOX 64**. JEDNÁ SE O STŘÍLEČKU VE VZDUCHU (SEM TAM I VE VAKUU) S PŘEDPOČÍTANOU DRÁHOU



SUPER MARIO 64

LETU, NĚCO JAKO **NOVASTORM**. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **SUPER MARIO 64** - NINTENDO/3D ARCADE - TAK TOHLE BY MĚL BÝT HIT HITŮ PRO N64. HLAVNÍ POSTAVOU JE OPĚT MASKOT NINTENDA A UŽ JEN PRO TY STATISČE HER S MARIEM PRODANÝCH V MINULOSTI JE

TOHLE PŘEDEM ZISKOVÁ HRA. TATO HRA BEZPOCHYBY VLÁDLA VÝSTAVĚ E3 V LOS ANGELES. VĚTŠINA ČASOPISŮ SI JEJÍ DEMOVERZE V PRŮBĚHU VÝSTAVY POCHVALOVALA, NĚKTERÍ JI VYNÁŠELI DO NEBE, AVŠAK NAŠLI SE I TAČI, KTERÍ KRČILI RAMENY SE SLOVY: „NIC MOC“. KONEČNĚ ROZHODNUTÍ PADNE TAK JAKO TAK AŽ V OKAMŽIKU, KDY SI JÍ ZAHRAJETE. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **TUOK: THE DINOSAUR HUNTER** - ACCLAIM/ARCADE - FIRMA

IGUANA ENTERTAINMENT, VLASTNĚNÁ SPOLEČNOSTÍ ACCLAIM ENTERTAINMENT, VYVÍJÍ PRO N64 PLOŠINKOVKU **TUOK: THE DINOSAUR HUNTER**. TA JE OBSAHOVĚ ZALOŽENÁ NA KOMIKSOVÉM SÉRIÁLU OD ACCLAIM COMICS, KTERÁŽTO SPOLEČNOST DODÁVA HLAVNÍ POSTAVIČKY, JEJÍCH PRO

TIVNÍKŮ A TAKTÉŽ PROSTŘEDÍ. V POSLEDNÍ DOBĚ SE LIDEM OD IGUANY UTRHLA FANTAZIE Z ŘETĚZU A PO SCHVÁLENÍ DOPRAVUJÍ DO HRY NOVÉ A NOVÉ ZBRANIČKY, POSTAVIČKY A OKOLÍČKA. MALÉ SPOLEČNOSTI SE NA ZAČÁTKU SVÉ EXISTENCE SNAŽÍ UDĚLAT JMÉNO, TAKŽE POZOR! DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **WAVE RACE** - ?/ZÁVODY/VODNÍ SKŮTRY - PŘI PŘEDVÁDĚNÍ HRATELNÉHO DEMA NA E3 BYL TENTO „SIMULÁTOR“ VODNÍCH SKŮTRŮ NEJVÍCE CHVÁLEN ZA SKVĚLOU OVLADATELNOST. SE SKŮTREM BUDETE MOCI PROVÁDĚT VŠELIJAKÉ VĚCI OD POUŽÍVÁNÍ VLN JAKO ODRAZOVÉHO MŮSTKU KE SKOKŮM AŽ PO PROJÍZDĚNÍ VLN PONOŘENÍM. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **WAYNE GRETZKY NHL HOCKEY** - WILLIAMS / SPORT / HOKEJ -

GRETZKÝHO HOKEJ BUDE PRVNÍM ZE SPORTOVNÍCH TITULŮ, KTERÉ SE OBJEVÍ NA N64, A S LICENCÍ OD NHLPA (ASOCIACE HRÁČŮ NHL) V KAPSE, COŽ ZNAMENÁ ŽÁDNÁ ZKOMOLENÁ JMÉNA HRÁČŮ A KLUBŮ KVŮLI POPLATKŮM, BY SE MOHL DOCELA LÍBIT. I PŘES PONĚKUD DIVOKÉ BARVY, KTERÉ JSOU VIDĚT Z OBRÁZKŮ, JEŽ JSOU K DISPOZICI. ALE HRATELNOST JE PŘECE TO NEDŮLEŽITĚJŠÍ, ŽE? DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ.

SEGA SATURN

ZDÁLO BY SE, ŽE SEGA NESTAČILA OHROMNĚMU NÁSTUPU SONY PLAYSTATION A ZÁPLAVĚ HERNÍCH TITULŮ NA TUTO KONZOLI, ALE JAK ZNÁMO, ZDÁNÍ KLAME. NE NADARMO SEGA BŘÁZDÍ VODY HERNÍHO PRŮMYSLU TAK DLOUHO. ZATÍMCO SROVNALA KROK S PLAYSTATIONEM V CENOVÉ OBLASTI (199 LIBER), SOFTWAREOVÍ VÝROBCI PRO SATURNA VYVÍJEJÍ DOCELA SLIBNÉ HRY. ŠKODA, ŽE SE JEN NĚKTERÉ DOSTANOU OD JAPONSKÝCH BŘEHŮ DO ŠIRÉHO SVĚTA. **AREA 51** - WILLIAMS / AKČNÍ - PROTOŽE WILLIAMS INDUSTRIES, KTERÉ SE ZABÝVAJÍ TVORBOU HER NA SATURNA A PLAYSTATION, PŘEVZALI KONTRO



NIGHTS INTO DREAMS

LU NAD SPOLEČNOSTÍ TIME WARNER INTERACTIVE, OBJEVÍ SE **AREA 51** TAKÉ NA TĚCHTO SUPERKONZOLÁCH. NÁPLNÍ TĚTO HRY, NE NEPODOBNĚ **OPERATION WOLF**, JE OPĚT VYSTRÍLET VŠECHNO A VŠECHNY TROCHU ŠTÁVY BY MĚLO DÁT HŘE ŘÍZENÍ PÁR VEHLKŮ. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996.

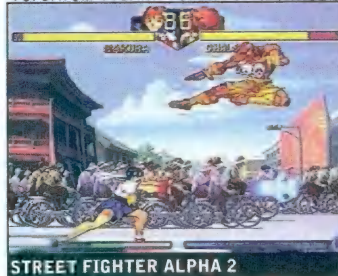


POWERSLAVE

VŠECHNY OBRÁZKY, KTERÉ MÁME V REDAKCI (SNAD NA PŘÍŠTÍM CDČKU), VIDĚLI BYSTE, ŽE JE TO HRA DOSTI PSYCHEDELICKY VYPADAJÍCÍ. MĚLA BY TO BÝT TROJROZMĚRNÁ PLOŠINKOVKA, ALE TŘÍ ROZMĚRŮ SI UŽIJETE JEN NA POHLED (POHYBUJETE SE JEN NAHORU-DOLŮ A DOLEVA-DOPRAVA) A S TÍM SKÁKÁNÍM PO PLOŠINKÁCH SE TO MÁ TAK, ŽE SE VE HŘE VÍCE LÉTÁ, NEŽ SKÁČE. SNAD S TÍM JEŠTĚ NĚCO UDĚLAJÍ. PODÍVANÁ JE TO ALE UŽ TEĎ VELMÍ IMPRESIVNÍ. DATUM VYDÁNÍ: KONEC PODZIMU 1996. **POWERSLAVE** - PLAYMATES / 3D AKČNÍ / ADVENTURE - TATO 3D ADVENTURA JE SITUOVÁNA DO TAJUPLNÉHO PROSTŘEDÍ STAROVĚKÉHO EGYPTA. NABÍZÍ SPOUSTY ZBRANÍ A KVALITNÍ ZPRACOVÁNÍ, COŽ ZNAMENÁ JAK PASTVU PRO OČI TAK I VYSOKOU RYCHLOST DÍKY DOBRÉMU NA PROGRAMOVÁNÍ. OBJEKTY JSOU JAKO U **DOOMA** BITMAPOVÉ, ALE OVLÁDNÁ A STÍNOVÁNÍ OKOLÍ DĚLÁ Z TĚHLE PŘIPRAVOVANÉ HRY VELMÍ SLIBNOU ZÁLEŽITOST. DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 1996.

REVERTHION - TECHNOSOFT / BOJOVÁ / SCI-FI - FIRMA TECHNOSOFT, KTERÁ SE PROSLAVILA SÉRIÍ **THUNDER FORCE** NA GENESIS, SE VRACÍ DO SVĚTA KONZOLÍ NOVOU HROU **REVERTHION**. JEJÍ OBSAH JE PODOBNÝ HŘE **CYBER SLED** OD FIRMY NAMCO. **REVERTHION** SE ODLIŠUJE OD TOHOTO NE PŘÍLIŠ ÚSPĚŠNÉHO TITULU MOŽNOSTÍ UHÝBÁNÍ BOJOVNÍKŮ DO STRAN A TAKÉ JEJICH SCHOPNOSTÍ KRÁTKODOBÉHO POHYBU A BOJE VE VZDUCHU. ZATÍM NENÍ ZNÁMO, ZDA BUDE I NĚJAKÁ JINÁ NEŽ JAPONSKÁ VERZE HRY. DATUM VYDÁNÍ: KONEC PODZIMU 1996.

ROAD RASH - ELECTRONIC ARTS/AKČNÍ/ZÁVODY - ANO, LEGENDA MEZI HRAMI NA KONZOLÁCH SE OBJEVÍ I NA SATURNA. TYTO ZÁVODY MOTOKÁRŮ ZPESTŘENÉ O VYRAZOVÁNÍ PROTVIVNÍKŮ ZE ZÁVODU HOLEMI, ŘETĚZI A JINÝMI ODPADKY SE OBJEVILY VE ČTYŘECH POKRAČOVÁNÍCH NA 16-BITOVÝCH KONZOLÁCH, PAK PŘIŠLA REVOLUČNÍ KONVERZE NA 3D, POSLÉZE PLAYSTATION A TEĎ SE NA NI TĚŠÍ I MAJITELÉ SATURNA. DATUM VYDÁNÍ: KONEC LÉTA 1996. **STREET FIGHTER ALPHA 2** - CAPCOM/BOJOVÁ - DALŠÍ LEGENDA, TENTOKRÁT LEGENDA Z OBLASTI BOJOVÝCH HER, MÍŘÍ DO HLADOVÝCH MECHANIK SATURNŮ. AUTORI PŘIDALI MOŽNOST NAČERPÁNÍ SÍLY PŘED ÚDEREM, TAKŽE PO NAPLNĚNÍ CELÉ STUPNICE SÍLY BUDOU PRVNÍ TŘI ÚDERY PROVEDENY DVAKRÁT, ALE VE STEJNÉM ČASE, KTERÝ BY ZABRAL JEDNODUCHÝ ÚDER. DOUFEJME, ŽE HRA NEZTRATÍ SKVĚLOU CAPCOMÁCKOU VYVÁŽENOST OBTÍŽNOSTI A ÚSPĚCHU, KTERÁ JE TAK DŮLEŽITÁ PRO ZÁBAVU HRÁČŮ. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **THREE DIRTY DWARVES** - SEGA / BOJOVÁ - PŘESTOŽE JE TATO HRA



STREET FIGHTER ALPHA 2

OPĚT BOJOVÁ, NENÍ ZASE TAK SVÁZANÁ PRAVIDLY PRO KOMERČNĚ ÚSPĚŠNOU HRU. POKUD SI VZPOMÍNÁTE NAPŘÍKLAD NA **TARGET RENEGADE** NEBO **DOUBLE DRAGON**, MÁTE PŘEDSTAVU O TOM, JAK VYPADÁ TAKOVÁ HORIZONTÁLNĚ SKROLUJÍCÍ MLÁTIČKA. KDYŽ SE K TOMU PŘIDÁ PŘEPÍNÁNÍ MEZI TŘEMI TRPASLÍKY (PRAVĚDPODOBĚ ŠPINAVÝMI) A VELICE NETRADIČNÍ GRAFIKA STYLU **LIQUID TELEVISION** NA MTV, NEZBÝVÁ NEŽ SE TĚŠIT NA ... DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **TORICO** - SEGA / INTERAKTIVNÍ FILM / HOROR - ŽE ŽÁNRU BY SE DALO PŘEDPOKLÁDAT, ŽE SE ŠPATNÍ HERCI BUDOU O



THREE DIRTY DWARVES

PĚT POHYBOVAT V MIZERNĚ HŘE. ZDA TO BUDE MIZERNÁ HRA NENÍ VŮBEC JISTÉ, ALE URČITĚ VÍME, ŽE SE V NÍ NESETKÁTE SE ŠPATNÝMI HERCI. STEJNĚ JAKO VE HŘE D TOTIŽ PŮDE O RENDEROVANÉ POSTAVY V INTERAKTIVNÍM HORORU. NEVÍME VŠAK JEŠTĚ, KDY SE BUDETE MOCI ZAČÍT BÁT. DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ. **WORLDWIDE SOCCER 2** - SEGA / SPORT / FOTBAL - JAKO ŠÍPKOVÁ RŮZENKA SE TVÁŘÍ FOTBAL **WORLDWIDE SOCCER 2** OD SEGY. NEZAZNAMENANÝ, POSTUPNĚ SE Z NĚJ VYVÍJÍ SKVĚLE VYPADAJÍCÍ, NÁRAMNĚ OZVUCENÝ A SNAD I INTELIGENTNÍ FOTBÁLEK SE SPOUSTOU PARÁDIČEK (TO ABY SE ZAPLÁCLA TA SPECIÁLNÍ TLAČÍTKA NA JOYPADECH). ROZHODNĚ SE VYPLATÍ POČKAT SI, AŽ SE TAHLE RŮZENKA PROBUDÍ. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996.

SONY PLAYSTATION

V SOUČASNÉ DOBĚ DĚLÁ KAŽDÝ HRY NA SONY PLAYSTATION (JÁ NE -ML-). NOVĚ VZNIKLÉ SPOLEČNOSTI (DESÍTKY), FIRMY, KTERÉ DĚLALY HRY NA 3DO (NAPŘ. *CRYSTAL DYNAMICS*), ALE I VELKÉ A DOBRĚ ZAVEDENÉ SPOLEČNOSTI (NAPŘ. *ELECTRONIC ARTS*). JE TO PROTO, ŽE

PLAYSTATION SE V ZEMÍCH KONZOLÍ DOBRĚ A HODNĚ PRODÁVÁ, JE RELATIVNĚ NEJSILNĚJŠÍ ZE VŠECH SUPERKONZOLÍ A SONY JE PROSTĚ SONY. PŘI TAKOVÉM OHROMNÉM POČTU NOVÝCH TITULŮ A PŘI STRATEGII ZALÍBENÍ SE CO NEJVĚTŠÍMU DÍLU UŽIVATELŮ TV HER JE NASNADĚ, ŽE NĚKTERÉ TITULY BUDOU PLITKÉ BA PODBÍZIVÉ. SMUTNÉ JE, ŽE JE JICH TOLIK. KDYŽ SE NA TO ALE PODÍVÁTE POZITIVNĚJŠI (TŘEBA Z POZICE MAJITELE PLAYSTATIONA, KTERÝ SE NA TUTO SITUACI POZITIVNĚ DÍVAT MUSÍ), NENÍ MOŽNÉ, ABY MEZI TOLIKA NOVÝMI HRAMI NEBYLA ALESPŮŇ NĚJÁKÁ SKVĚLÁ. A NEBUDETE DALEKO OD PRAVDY. **BEYOND THE BEYOND** - SCEA /

RPG - PO DLOUHÝCH BOJÍCH MEZI KMENY BOHŮ A KOUZELNÍKŮ DOŠLO K DOHODĚ. TA SPOČÍVALA V TOM, ŽE KOUZELNÍCI SE ODEBEROU ŽÍT DO STŘEDU SVĚTA A BOHOVÉ SI USTELOU V MRÁČKÁCH. JAKO HRANICE BUDE SLOUŽIT ZEMĚ CANAAN. JEDNOHO DNE SE SÍLY ZLA ROZHODLY, ŽE

NAČERPALY DOSTATEK SÍLY, ABY MOHLY VLÁDNOUT CELEMU SVĚTU. JE NA VAŠÍ DRUŽINĚ ZABRÁNIT JIM VE ZNIČENÍ CANAANU. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996.

BURNING ROAD - FUNSOFT / ZÁVODY / AUTA - HLAVNÍ ZBRANÍ TĚTO HRY BY MĚLA BÝT VYSOKÁ RYCHLOST PŘI MNOŽSTVÍ DETAILNĚ PROKRESLENÝCH OBJEKTŮ. ZÁVODIT BUDETE MOCI V JEDNOM ZE ČTYŘECH AUT NA TŘECH DLOUHÝCH TRÁTÍCH, NA KTERÝCH SE BUDE MĚNIT NEJEN OKOLÍ, ALE I POČASÍ. TUTO HRU SI BUDETE MOCI ZAHRÁT S KAMARÁDEM PO LINCĚ. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **BUST-A-MOVE 2** - TAITO /

LOGICKÁ - V TĚTO LOGICKÉ HŘE JDE O STARÝ ZNÁMÝ PRINCIP PADAJÍCÍCH OBJEKTŮ (TENTOKRÁT BUBLINEK) A JEJICH POSPOJOVÁNÍ DO SKUPIN PO TŘECH SE STEJNOU BARVOU. BUBLINKY POSLÉZE EXPLODÚJÍ A ZMIZÍ. PŘI HŘE PRO DVA KAŽDÁ EXPLOZE NA VAŠÍ STRANĚ ZNAMENÁ

JEDNU PADAJÍCÍ SKUPINU BUBLINEK U VAŠEHO SOUPEŘE NAVÍC. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996.

CREATURE SHOCK - DATA EAST / AKČNÍ - JEDNA Z MNOHA KONVERZÍ HER Z PC, KTERÉ SE UKÁZALY BÝT NATOLIK ZISKOVÉ, ŽE SE URČITĚ VYPATÍ JEJICH PŘEDĚLÁVKA. POKUD NEVÍTE O CO V *CREATURE SHOCKU* JDE, VĚZTE, ŽE V ČASECH PŘELIDNĚNÍ PLANETY ZEMĚ A LOGICKÉHO HLEDÁNÍ NOVÝCH SÍDLIŠŤ POZEMŠTANÉ ZTRATÍ KONTAKT S JEDNOU Z PRŮZKUMNÝCH LODÍ. VY JSTE VYSLÁNÍ PROZKUMAT, CO TUTO LOĎ NAPADLO. 100% ORIGINALITA FREE! DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **FADE TO BLACK** - ELECTRONIC ARTS / 3D AKČNÍ /

ADVENTURE - DALŠÍ KONVERZE Z PC, TENTOKRÁT JE TO TROJROZMĚRNÉ POKRAČOVÁNÍ LEGENDÁRNÍHO *ANOTHER WORLDU*. POTAŽMO *FLASHBACKU*. NENECHTE SE ZMÁST TÍM, ŽE HRA VYPADÁ JAKO *ODRŮDA DOOMA*. ŽÁDNÉ STUPIDNÍ ZABÍJENÍ SE NEKONÁ. U *PLAYSTATIONA* JISTĚ NEBUDOU PROBLÉMY S HARDWAREM. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **FORMULA ONE** - PSYGNOSIS / SIMULÁTOR /

FORMULE - TAK TOHLE JE BOMBA UŽ PŘEDEM. O TĚHLE HŘE SE INTENZIVNĚ MLUVÍ UŽ NEJMÉNĚ PŮL ROKU, OBRÁZKŮ A FILMEČKŮ JE HAFO, SNAD SE VEJDOU NA PŘÍŠTÍ CDČKO. JEDINÁ HRA NA *PLAYSTATIONA* S LICENCÍ PRO POUŽITÍ JMEN VŠECH PILOTŮ, STÁJÍ, DOKONCE I S AUTENTICKÝMI REKLAMAMI (KROMĚ REKLAM NA CIGARETY). BUDE

SE JEZDIT NA VŠECH OKRUŽÍCH MOMENTÁLNÍHO SERIÁLU F1, KOMENTOVAT TO BUDE NĚJÁK VELICE POPULÁRNÍ ČLOVĚK, NA VÝBĚR BUDETE MÍT ZE DVOU MOŽNOSTÍ OVLÁDÁNÍ, JEDNODUCHÉHO ARKÁDNÍHO, NEBO NÁROČNĚJŠÍHO NA TECHNIKU JÍZDY, ATD. JE TOHO SPOUSTA, CO BY SE DALO NAPSAT, ALE NENÍ MÍSTO. TĚŠTE SE VELICE! DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **GUNSHIP 2000** - MICROPROSE / SIMULÁTOR / VRTULNÍK - KONVERZE *GUNSHIPU 2000* Z *AMIGY*, DOUFEJME ŽE PORÁDNĚ VYLEPŠENÁ, JE PRVNÍM SIMULÁTOREM HELIKOPTÉRY NA *PLAYSTATIONA*. SLIBNÉ JE, ŽE OVLÁDÁNÍ JE OBTÍŽNĚ NA ZVLÁDNUTÍ, COŽ NAZNAČUJE DLOUHOU ZÁBAVU PŘI UČENÍ SE LÉTAT. PŘÍTOMNY ALE BUDOU I JEDNODUCHOUČKÉ MISE SE STARTEM VE VZDUCHU PRO TY NEJVĚTŠÍ IGNORANTY. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **IRON AND BLOOD** - TAKE 2 / BOJOVÁ - FIRMA

TAKE 2 SI ZAJISTIŁA PRO HRU *IRON AND BLOOD* LICENCI NA AD&D, TAKŽE SNAD V ZÁŘÍ SE DOČKÁME ZAJÍMAVÉ BOJOVKY S POSTAVAMI Z PROSTŘEDÍ „DRAKŮ A KOBEK“ (CO TO PÍŠEŠ ZA HRŮZY? UŽ JE POZDĚ, VIÐ?). ZATÍM VĚZTE POUZE TO, ŽE HRA VYPADÁ NA POHLED VELMI FEŠNĚ, ALE OVLADATELNOST POSTAVIČEK A OBTÍŽNOST SE BUDE POSUZOVAT AŽ PO VYDÁNÍ HRY NA TRH. DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 1996. **MLB PENNANT RACE** - SCEA / SPORT / BASEBALL - SE

VŠEMI 28 TÝMY BASEBALLOVÉ MAJOR LEAGUE, S VĚRNÝMI KOPIEMI JEJICH STADIONŮ A S REÁLNÝMI JMÉNY HRÁČŮ A SESTAVAMI TÝMŮ JE *MLB PENNANT RACE* HROU, KTERÁ BY MĚLA ZAUJMOUT I NESKALNÍ PRÍZNIVCE TOHOTO AMERICKÉHO NÁRODNÍHO SPORTU. PODLE DALŠÍCH VĚCÍ, JAKO JE PROFESIONÁLNÍ KOMENTÁŘ, AUTENTICKÉ DRESY SKVĚLÁ GRAFIKA A ZVUKY A MNOHA DALŠÍCH „CHLUBÍTEK“, BY TATO HRA MOHLA ZAUJMOUT I SKALNÍ NEPRÍZNIVCE. VYHLÍŽEJTE POZORNĚ! DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **NASCAR RACING** - SIERRA-ON-LINE / SIMU-

LÁTOR / AUTA - MÁME TU DALŠÍ KONVERZI Z PC, A TO VELEÚSPĚŠNOU A VELEKVALITNÍ HRU *NASCAR RACING*. TYPICKÉ MAJITELE KONZOLÍ ASI ZKLAMU, NEVÍ-LI TO PŘEDEM, ŽE SE NEJED-



VIRTUAL TENNIS

PŘÍDÁ TECHNOLOGIE MOTION-CAPTURE PRO ANIMACI HRÁČŮ K DOBRÉMU ENGINE (O RYCHLOSTI NEPOCHYBUJME) A DOBRÉ ZÁBAVĚ, NENÍ PROČ SE ZLOBIT, NENÍ-LIŽ PRAVDA? DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **PROJECT OVERKILL** - KONAMI / AKČNÍ - DOMNÍVÁTE SE, ŽE HRY JSOU MÁLO KRVAVÉ A PONĚKUD DĚTINSKÉ? CO DO LITRŮ KRVE BY VÁS MĚLA USPOKOJIT STRAŠNÁ REŽBA *PROJECT OVERKILL* (MOŽNÁ BUDE I DĚTINSKÁ). TENTO „SVÁTEK REŽBY“ (TO JE REKLAMNÍ SLOGAN, CO?) BUDE ZPRACOVÁN V ISOMETRICKÉM POHLEDU A KROMĚ HORD NEPŘÁTEL NEBUDE CHYBĚT ANI HAFO ZBRANÍ. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **RIDGE RACER REVOLUTION** - NAMCO /

ZÁVODY / AUTA - CO MYSLÍTE, ŽE DOSTANETE, KDYŽ VEZMETE *RIDGE RACERA*, PŘIDÁTE VÍCE TRATÍ, HRU DVOU HRÁČŮ PO LINCĚ, PÁR ZPĚTNÝCH ZRCÁTEK A PAK VYSPRÁVÍTE NĚKOLIK GRAFICKÝCH SKVRNEK? SKVĚLOU HRU? JESTLI BUDE SKVĚLÁ, TO SE UVIDÍ, ALE KAŽDOPÁDNĚ SE BUDE JMENOVAT *RIDGE RACER REVOLUTION*. PO PONĚKUD HYSTERICKY OBHAJOVÁNÍ *RIDGE RACERA* PROTI *NEED FOR SPEED* NA 3DO (A ŘEKĚME SI I ZBYTEČNĚM) MÁ *NAMCO* MOŽNOST NAPRAVIT NESKUTEČNOU JEDNU TRÁŤ *RIDGE RACERA* V JEHO POKRAČOVÁNÍ. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **STEEL HARBINGER** - MINDSCAPE / AKČNÍ - V ROLI POLOVIČNÍ ŽENY, POLOVIČNÍHO VĚTŘELCE BUDETE BOJOVAT PROTI HORDÁM DRAVÝCH VĚTŘELCŮ. HRA JE POJATA V ISOMETRICKÉM 3D POHLEDU S DOBRĚ VYPADAJÍCÍMI SVĚTELNÝMI EFEKTY. PRO ANIMACI BYLO POUŽITO TECHNOLOGIE MOTION CAPTURE. VYPADÁ TO DIVNĚ A ZAJÍMAVĚ ZÁROVEŇ. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍ-



WIPEOUT 2097

JEN 1996. **SYNDICATE WARS** - BULLFROG / AKČNÍ - KDO BY SE PTAL NA TU U BULLFROGÁCKÝCH HER ZBYTEČNOU OTÁZKU, ZDA JEJICH HRA BUDE DOBRÁ BA SKVĚLÁ? PONĚKUD ZPOMALENÝM POHYBEM SE NA NÁS ŘÍTÍ POKRAČOVÁNÍ HRY HER AKČNÍHO ŽÁNRU, HRY *SYNDICATE*. ZLEPŠILA SE GRAFIKA, ZVUKY, ZÁBAVA SNAD ZŮSTANE, MOŽNÁ I POVYROSTE, ALE PŘEDEVŠÍM DOUFÁM, ŽE UŽ SE KONEČNĚ DOČKÁME. DOST MOŽNÁ BOMBA! DATUM VYDÁNÍ: KONEC ZÁŘÍ 1996. **TEKKEN 2** - NAMCO / BOJOVÁ - PRVNÍ DÍL

TEKKENA SI KOUPILO PŘES MILIÓŇ LIDÍ, Z TOHO NEUDĚLALI BEZPĚS POKRAČOVÁNÍ? A KDYŽ UŽ BYSTE SE ROZHODLI Kladně, CO JINÉHO BYSTE ZLEPŠILI NEŽ GRAFIKU, ZVUKY, PŘIDALI PROTIVÍNKY (NEJLÉPE DVA). DOUFEJME, ŽE SE NEPOKAZÍ NIC S HRATELNOSTÍ, PROTOŽE TO BY BYL KONEC VŠEM SLIBNÝM OČEKÁVÁNÍM. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996. **THE HIVE** - TRIMARK

INTERACTIVE / AKČNÍ / SCI-FI - PŘED MNOHA A MNOHA LETY ZA DEVÍTI ŘEKAMI, DEVÍTI HOR... DOST CHOZENÍ KOLEM HORKÉ KAŠE, TOHLE JE RYCHLÁ STRÍLEČKA A HLAVNÍ PADOUCH SE JMENUJE... NO, URČITĚ TAHLÉ HRA NĚJÁKÉHO MÁ, ALE TO NENÍ DŮLEŽITÉ. VĚCÍ, KTERÁ ZDE STOJÍ ZA POVŠIMNUTÍ, JE „POHYB UMOŽŇUJÍCÍ 360° OTÁČENÍ V KOMPLETNĚ PŘEDPOČÍTANÉM (PRE-RENDEROVANÉM) PROSTŘEDÍ“ - KONEC CITÁTU. ZNÍ TO TROCHU JAKO „ZASVĚCENÝ LAIK“ NEBO „POZITIVNÍ, KONSTRUKTIVNÍ SATIRA“, ALE COŽ, ALESPŮŇ SE POBAVÍME, KDYŽ UŽ SI NEZAHRAJEME. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **TOKYO HIGHWAY BATTLE** - JAELOCO/ZÁVODY/AUTA - TATO

HRA MÁ PODOBNOU NÁPLŇ JAKO *RIDGE RACER*, ALE MOŽNOST ZLEPŠOVÁNÍ A POSILOVÁNÍ VAŠEHO AUTA JI ČINÍ TROCHU ZAJÍMAVĚJŠÍ. TAKÉ TŘI TRATĚ V *TOKYO HIGHWAY BATTLE* JE VÍCE NEŽ JEDNA *RIDGE RACEROVA* (ALESPŮŇ DOUFÁM, UŽ JE DOCELA POZDĚ). NA VÝBĚR MÁTE NAPŘÍKLAD HONDU CIVIC NEBO MAZDU MIATA. UVIDÍ SE. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996. **VIRTUAL TENNIS** - ACCLAIM / SPORT / TENIS - V OBLASTI SPORTOVNÍCH HER ZEJE VELIKÁ DÍRA V MÍSTĚ, KDE BY MĚLY BÝT TENISOVÉ SIMULACE. TUHLE JUZNU (POMALUMYSLÍČÍ ČTOU DŮZNU) SE SNAŽÍ ZAPLNIT *ACCLAIM* SE SVOU HROU *VIRTUAL TENNIS*. NA POHLED (TEĎ SE KOUKNĚTE NA OBRÁZEK) TO NENÍ NEJHORŠÍ, JAK SE TO BUDE HRÁT, UVIDÍME. DATUM VYDÁNÍ: KONEC LÉTA

1996. **WARHAMMER** - MINDSCAPE / STRATEGIE / FANTASY - NEJEN ŽE NA *PLAYSTATIONA* JSOU K DISPOZICI KONVERZE HER Z PC, JSOU TU I KONVERZE STRATEGICKÝCH HER Z PC. MEZI TY NEJLEPŠÍ, A TEDY I NEJVĚTŠÍ KANDIDÁTY NA KONVERZI, PATŘÍ I *WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT*. LIDÉ A ELFŮVÉ BOJUJÍ PROTI ORKŮM A GOBLINŮM, ABY NAVRÁTILI SVĚTU ŘÁD A MÍR. NENECHTE SI UJÍT A UŽ VYHLÍŽEJTE... DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 1996. **WIPEOUT 2097** - PSYGNOSIS / ZÁVODY / SCI-FI - V ROCE 1995 VYŠLA NA *PLAYSTATIONA* ZÁVODNÍ HRA S ANTIGRAVITAČNÍMI VZNÁSEDLY *WIPEOUT*. NĚKDO JI TOTÁLNĚ BAŠTIL, NĚKOMU SE LÍBILA, MĚ NE. PROTO SE ZPRÁVA O PŘÍPRAVĚ JEJÍHO POKRAČOVÁNÍ SETKÁ JISTĚ S ROZPORUPLNÝMI REAKCEMI. SLOVA „Z TĚ VIZUÁLNÍ HOSTINY VÁM JEŠTĚ VÍCE POLEZOU OČI Z DŮLKŮ“ A JIM PODOBNÁ

NAJDOU TAKÉ SVOJI SPECIFICKOU ODEZVU VE SPECIFICKÝCH SKUPINÁCH LIDÍ. ABYCH NEBYL TAK SKOUPÝ, PRÍZNIVCŮM *WIPEOUTU* PROZRADÍM, ŽE SE MOHOU TĚŠIT NA LEPŠÍ GRAFIKU, VYLEPŠENÉ ZASTÁVKY V BOXECH, NOVÉ ZÁVODNÍ TRÁDÍ, AŽ DVANÁCT VZNÁSEDEL NA TRATÍ A NOVÉ STRATEGICKÉ ZBRANĚ. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996.

VŠECHNA DATA VYDÁNÍ MOHOU BÝT SAMOZŘEJMĚ V ZÁJMU ZAJIŠTĚNÍ KVALITY PRODUKTŮ, TEDY V ZÁJMU ZÁKAZNÍKŮ, ODLOŽENA. (TAK, A 'SEM Z TOHO VENKU. — FANATIC)



Screamer II

VLADIMÍR PONECHAL

minimum: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM,
double speed CD-ROM

doporučeno: Pentium/100, 16 MB RAM, double
speed CD-ROM, zvuková karta,
SVGA 2 MB

testováno: PC 486 DX4/100 PCI, 2 MB RAM,
double speed CD, SoundBlaster 16
ASP, S3 Vision 864 2 MB

typ, žánr: Simulátor, závodní auta

firma: Milestone / Interactive
Entertainment

**Silné vozy opět vyrazí
na pouť po fiktivních cestách, přepočítávanými
našimi computery.**

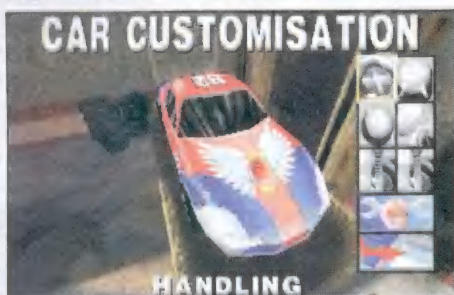
Zelezné nervy. V depu se připravují na start čtyři vozy. Kvílení motorů je slyšet na vzdálenost několika kilometrů. Lidé, kteří se přišli podívat na tento jedinečný závod, uzavírají poslední sázky a vyhlíží své miláčky. Konečně. Konečně se první vůz přibližuje k startovní čáře a za ním další... Postupně se nám dostávají na start Nedula, Spark, Radiance a Horizon. Pomalu se seřazují. Odpočet času. Pět... Čtyři... Na závodnicích je znát nervozita, která se projevuje hlasitým túrováním motorů... Jedna... Start. Startovní čára se ztrácí v kouři výfukových zplodin a spalených pneumatik. Vozy rychle nabírají rychlost a ostrý pískot gum postupně ustává. Podle očekávání se do čela dostává Spark, favorit dnešního závodu...

It's very good... Po tak dobrém produktu, jakým je Mega Race II, přichází na řadu další kvalitní simulátor čtyřkolých miláčků. Je jím Screamer 2. Tento název bude určitě povědomý nejednomu z vás. Recenze na první část této hry totiž vyšla v Excaliburu 52. Takže se s druhou částí setkáváme po dost krátké době. To je samozřejmě samo o sobě alarmující, a proto by si někdo mohl pomyslet, že jde jenom o prachobyčejné přidělení okruhů. Pojďme se tedy raději podívat na tuto hru z blízka.

Tvrdý rozjezd. Po slušně zpracované instalaci a po spuštění hry si musíte vybrat ze čtyř klubů. Podle vašeho výběru vám bude přidělen maskot, který vás potom provází celým závodním působením. Chvilka strpení a ocitáte se v místnosti (mezi vektorovými kráskami), která slouží jako hlavní menu. Zde se pohybujete pomocí šipek a můžete rozhodnout, zda si sednete do trenážeru nebo si dáte rychlostní závod, v kterém jde hlavně o čas a nebo se pustíte do šampionátu. Jako první vám doporučuji právě trenážer. S2 patří totiž mezi ty těžší hry a pokud nechcete, aby vaše pýcha dostala nepřijemný výprask, raději zamiřte hned sem. Až naježdíte nějaký ten kilometr a budete se cítit k světu, můžete to zkusit na stopky. Máte sice k dispozici pouze tři okruhy, ale pro začátek to celkem stačí. Autoři tady připravili čtyři vozy a to tyto: Nedula, Spark, Radiance, Horizon. Pokud dáte

na má slova, tak vám doporučím Sparka nebo Horizonta. Po úpravě jsou to velmi slušná vozítka. Použil jsem výraz úprava. S2 má totiž jedno velké plus. Narozdíl od dříve většiny simulátorů tohoto typu se zde nedají závody dohrát v takzvaném standardním nastavení komponentů vozu (gumy, brzdy, pérování...). Tedy, dohrát se dají, ale výsledek je poněkud horší. Například jenom v prvních čtyřech okruzích je zcela odlišný terén. Silnice, písek, sníh. Zde musíte uplatnit své řidičské a hlavně organizační nadání a nastavit několik položek. Citlivost řízení a brzd, typ pneumatik (sucho, mokro, sníh), dohuštění duší a jednou z nejdůležitějších položek je pérování. Pérování si na silnici dejte na tvrdo, tj. na nejnižší polohu a při členitém terénu právě naopak. Potom vám bude auto slušně sedět v zatáčkách (pokud právě nejedete s Radiance). Vlastnosti všech vozů jsou samozřejmě zcela odlišné. Právě Radiance je například velmi rychlý, ale v zatáčkách vůbec nesedí, až je v některých případech neovladatelný. Spark zase nemá velkou akceleraci, ale když na to přijde, tak v zatáčkách drží jako přilepený.

Šampionát. Pomalu ale jistě se dostáváme k místu, které tvoří páteř této hry. Zde si prověříte své síly na několika okruzích s množstvím dobrých soupeřů. Na start se vždy postaví čtyři vozy (zde velký rozdíl od S1. Tam si totiž šlo po krku deset účastníků...). Šampionát je rozvržen do čtyř pohárů. Začínáte ale u toho nejnižšího. Pokud tento pohár vyhrájete, můžete se zúčastnit dalších závodů. Pozor. Pouze první místo vám zaručí postup. Proto se musíte hodně činit, abyste to zvládli. A právě tady určitě narazíte na kamenitou zeď nepoddajnosti. Hra je sice zpracovaná na vysoké úrovni, ale bohužel obtížnost je na ještě vyšší úrovni. V Need For Speed nebyla obtížnost nelehčí, ale pořád se to dalo. Zato u této hry jsem narazil na pár věcí, které nemůžu přeskočit. Jednou věcí je řiditelnost jednotlivých vozů. Radiance, nějaká obdoba Porsche, je přímo neřiditelný v prudkých zatáčkách, protože i při nejmenší chybě se vám vůz dostane do smyku. Přitom Horizon, jak jsem už napsal, je velmi dobrý v zatáčkách. A teď. Počítač řídí Porsche a já ten druhý vůz. I při



Tak takhle vypadá v praxi depo. Jednotlivé položky máte možnost vidět v tabulce (VGA).



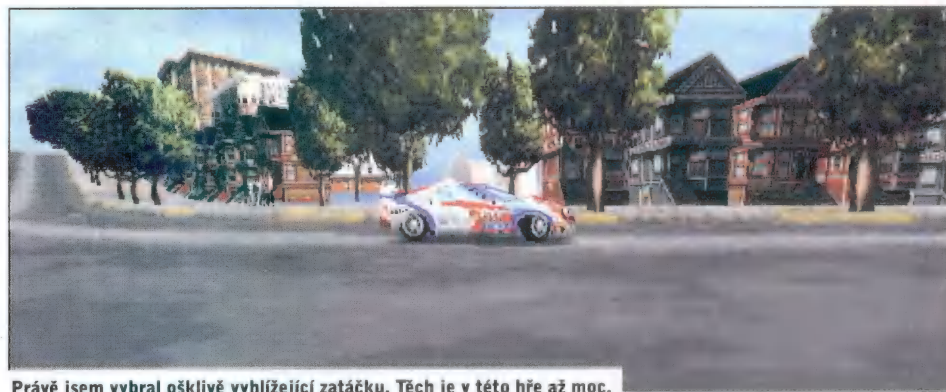
A tady se dostáváme na Saharu. Poušť a oázy, to je prostě Egypt.



Po rozpáleném pískem se prohání stádo šilenců v silných vozech.



I zde je vidět snaha udělat všechno velmi realisticky.



Právě jsem vybral ošklivě vyhlížející zatáčku. Těch je v této hře až moc.



Krajina věčného ledu... Závod se právě rozjel.

nejlepší snaze se mi nikdy nepodařilo stejnou rychlostí projet zatáčkou tak dobře jako jemu. A to není všechno. Rozdíl v rychlosti. Já mám rychlejší vůz než počítač, ale nikdy se mi ho nepodaří nějak zdatně po rovině dotáhnout. Zato naopak... To byste se divili jak to kolem frčí - hlavně když jsme kousek před cílem.

Grafika. Co naplat. Grafický akcelerační se započal a to pořádně, protože grafika, jak vidíte, je perfektní. Oproti předešlé části se o něco zlepšila. Budete jezdit mezi kaňony, kamenitými vrchy, po písčinných dunách, přes lesy, sněžné závěje, města... Prostě ukázkou perfektního grafického zpracování bude k vidění nespočet. Přičemž ve VGA (8 MB RAM) je hra rychlá a dynamická i na mě 486. Nemluvě o tom, že i v tomto nižším rozlišení se dá na grafiku koukat bez znechucení. SVGA už byla horší - dost se cukala. Ale i přes tento nedostatek jsem toto rozlišení párkrát využíval, protože není nic hezčího než detailní SVGA (16 MB RAM) a S2 ji má hodně detailní (to samozřejmě můžete vidět na obrázcích).

Animačně je tato hra zpracovaná také jedinečně. Pohled na zpravodajský vrtulník, který z malé výšky natáčí vedoucí vůz nebo expres jedoucí přes zasněženou krajinu, to všechno je udělané s takovou důkladnou precizností, že si co chvíli myslíte, že sedíte ve skutečném voze. Dále máte k dispozici nastavitelné pohledy. Jsou čtyři. Všechny zabírají pouze pohled před vozem.

Zvuky a hudba. Zvukové zastoupení je trochu chudobnější, ale kvalitní. Skřípot brzd, pískot pneumatik, řev motorů, to všechno zapadá do světa vrčících miláčků na jedničku. No problemo.

Hudba je zpracovaná výborně. I přes že to jsou kratší songy a záležitost pro „diskofily“. Ve svém voze máte autorádio a tak vám stačí jenom naladit tu správnou stanici, která vám půjde nejlépe k pleť. K dispozici máte na cd devět stop - devět písniček. Při jíždě si můžete pustit i vlastní cd, ale nezapomeňte ho při dotahování dalšího okruhu vyměnit. Mohlo by to způsobit crash a škoda rozehraného šampionátu.

Poslední slovo. S2 sice okopírovala od S1 hodně, ale zůstává faktem, že celkově se jedná o projekt, který stojí na vlastních nohách, nikoliv na nohách staršího brásky. Prvořadým ekvivalentem této hry je kvalita, to se nedá upřít. Dobrá grafika, skvělé animace, výborná hudba, slušné efekty, vysoká obtížnost, která to trochu kazí (ani ne - Lée), to všechno mluví samo za sebe. A pokud nejste dostatečně dobrým sebevrahem na řízení těchto vozů (vid' Pepíku...) a nedostanete se přes počítač, tak vězte, že tato hra bude stoprocentní po síti nebo kabelu. Zkrátka - řidiči všech krajin a národností, zlomte si vaz.... -Vlapon

★★★★★ 80

GRAFY

Dovolil jsem si pro vás načrtnout pár grafů, abyste dřív než sednete do těchto super vozů, měli alespoň nějaký přehled. **První graf** ukazuje maximální rychlost a její různé odchylky při úpravách vozů.

Červený sloupec - standardní nastavení komponentů.

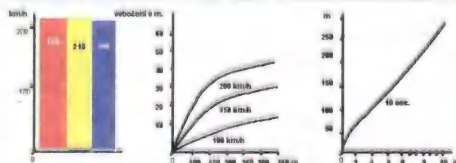
Žlutý sloupec - komponenty nastaveny pro max. rychlost.

Modrý sloupec - komponenty nastaveny pro max. stabilitu.

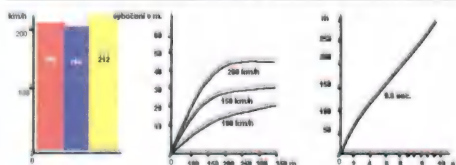
Druhý graf vyjadřuje stabilitu vozů v zatáčkách. K dispozici máte tři druhy rychlostí (100, 150, 200 km/h).

Poslední graf je určený pro vyjádření akcelerace. Vozy dokáží dosáhnout určité rychlosti za n sekund.

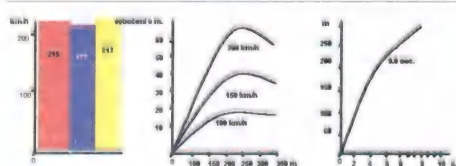
HORIZON



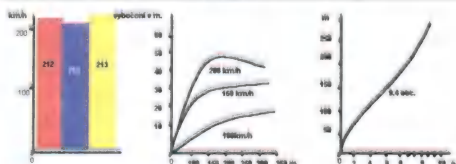
NEDULA



RADIANCE



SPARK



A jsme opět ve městě. Jasná obloha, široké silnice - to může být jenom Kalifornie.

Presto.CS
COMPUTER

Nemáte hotovost? Nevadí.

Nabízíme též
prodej na splátky
a to vše za
výhodných podmínek.

PC sestavy,
PC komponenty,
herní konzole
(Playstation, 3DO,
Jaguár, atd.)
včetně software.

Nová prodejna:
velký sortiment
adresa:

Truhlářská 18
Praha 1
02/786 71 05

Presto.CS
COMPUTER



No moc se nám nevytahuj, stejně skončíš na zemi v kalužích krve.

Space Hulk II

Vengeance of the Blood Angels

Vzpomeňte si na hru, která měla **takovou atmosféru**, že jste se nemohli od monitoru **odlepít za žádnou cenu**.

Já, Claudius. Konečně přišel můj velký den. Já, Claudius, jsem byl zařazen do bojové jednotky, abych doplnil stavy a již zítra vyrazím do skutečné akce. Už žádné cvičné terče, ale živý a krvežíznivý nepřítel. Ostatní členové týmu mnou jako naprostým nováčkem silně opovrhují. Ale já jim ukážu, co ve mě je. Už se nemůžu dočkat, až budou genestealerové po desítkách padat pod mou palbou. Splnil se mi můj sen.

Legendární Space Hulk. Před třemi lety se na pultech objevila strategicko-akční hra *Space Hulk* inspirovaná taktickou stolní hrou. Zpočátku to vypadalo jako rozpačitá střelka, ovšem po chvíli se ze *Space Hulku* vylíhlo unikátní skloubení strategie a akce v té nejúžasnější atmosféře. Kdo *Space Hulka* nikdy nehrál, nemá zdání o co přišel. Ještě před nedávnem se k němu spousta hráčů včetně mě vracela, aby si osvěžila fantastické zážitky. Současná doba však přináší zlom, kdy starý *Space Hulk* je střídán svým druhým dílem, který nemá do geniality svého předchůdce daleko.

Přestávám rozumět sám sobě. Ještě před několika dny jsem byl plný euforie z blížícího se dobrodružství a dnes jsem úplně na dně. Pochopil jsem, že být členem jednotky Space Marines neznamená jen slávu a bezstarostné ničení nepřátel. Především je to neustálý boj o holý život a neucházející strach ze všeho, co vidíte či slyšíte. Smrt je všude. Z pětičlenného týmu jsme zbyli už jen dva. Nejvíce mě děsí příští mise, která má být zatím tou nejtěžší.

Když se skloubí akce a strategie... Pro ty, co *Space Hulk* nikdy nehráli je nutné připomenout, v čem jeho výjimečnost spočívá. V původní stolní verzi ovládáte skupinu terminátorů na různých vesmírných stanicích či lodích

MAREK RŮŽIČKA

a snažíte se splnit zadané úkoly jako např. proniknout do jisté oblasti, zničit všechny nepřátele, najít ztracené předměty atd. Ve vašem počínání vám brání všemožné nestvůry ve velké početní převaze, a proto je nutné váš tým koordinovat tak, aby se jednotliví vojáci navzájem kryli. Stolní hra se odehrává na kola, takže tam máte dost času na rozmyšlenou.

Přibližně o to samá jde i v počítačové verzi *Space Hulku*, s tím rozdílem, že se skoro všechno odehrává v reálném čase. Během hry si můžete dělat pauzy, při kterých si promyslíte pokyny pro ostatní terminátory. Pokud jste již rozhodnutí, jak dál pokračovat, tak v šikovném editoru doslova naprogramujete jednotlivé terminátory. Můžete určit, kam mají jít, jestli mají něco sebrat nebo jestli mají hlídkovat u některé z chodeb apod. Na tomto naprogramování závisí úspěch celé mise. Stačí obvykle jediná chyba, po které zemře jeden z terminátorů a rázem se objeví skulina, umožňující přístup dalším a dalším nepřítelům. To většinou znamená jistou smrt.

Ve stolní verzi jste při souboji házeli kostkami. Nechat počítač náhodně rozhodovat souboje by bylo více méně nudné, a tak přichází na řadu nefalšovaná akce. Po naprogramování terminátorů se ocitnete v DOOMovském prostředí v kůži jednoho z nich a místo házení kostek si procvičíte hbitost prstů. Nečekejte však přímou obdobu *DOOMA*. Kdyby to tak bylo, celá strategická část hry by byla k ničemu, protože byste všechno postříleli bez po-

minimum: PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Win 95, Sound Blaster

doporučeno: PC 486, 8 MB RAM, quad speed CD-ROM, Sound Blaster 16

testováno: PC Pentium, 8 MB RAM, tripple speed CD, Sound Blaster 32

typ, žánr: akční - strategie, sci-fi

firma: Electronic Arts



Před každou misí vás čeká krátký briefing.

moci ostatních. Terminátor v brnění je naštěstí značně neohrabaný, zejména v porovnání s vašimi nejčastějšími nepřáteli genestealery, kteří jsou rychlí jak lasičky. Je nemyslitelné, abyste se stačili otáčet při útoku více protivníků najednou, aniž byste se nedostali do přímého střetu. A přímý střet s genestealerem, to už začíná být vyrovnanější souboj než na dálku. Z toho vyplývá, že se bez spolupojovníků neobejdete.

Snad si již začínám zvykat. Už mi přestává vadit představa smrti, číhající na každém kroku. Nyní nemám takový strach o sebe, ale mnohem více se obávám o nováčky, které jsem dostal na starost. Z našeho starého týmu jsem zbyl jediný, a tak mě pověřily na velitele jednotky. Už to není jen „jdi tam“ nebo „hlídej tuhle chodbu“. Celý úspěch akce závisí na mých pokynech, které musí být správné. A pokud ne, životy padlých bojovníků budou zapsány na mém účtu a s tím se člověk těžko vyrovná. Dnes se mi to stalo poprvé. Po několika úspěšných akcích, jsem přeci jenom přecenil síly mých vojáků a dva to zaplatili životem. Citím se mizerně.

Atmosféra, jakou jste ještě nezažili. Hlavní kouzlo *Space Hulku* však nespočívá ani ve strategické, ani v akční části, nýbrž v atmosféře. Kdo jednou vstoupí do temných bludišť *Space Hulku*, nevrátí se dokud nedohraje Campaign včetně tréninkových i bonusových misí. Všechno čeho si na hře všimnete, se jakoby snaží vynést atmosféru ještě o kousek výš.

Když programujete terminátory, jste časově omezeni, takže vám nezbyvá než se rozhodovat pekle rychle. Po tom, co ze sebe vypočítáte plán mise, jste ihned vrhnuti do boje, kde si neodpočínáte ani na vteřinku. Nepřátelé se líhnou takovou rychlostí, že se musíte neustále otáčet a sestřelovat je. Aby to nebylo tak jednoduché, každou chvíli se vám zasekne zbraň, a pak se nepřítel dostane přímo k vám. Nastává souboj zblízka, který je dramatic-

BOJ V CHRÁMU



Takhle vypadá závěrečný chrám před tím, než začnete střílet.



A takhle po tom.

ký už jen proto, že genestealer má vysokou šanci vás rozsápat. Souboj je obořen možností obou protivníků vykrývat výpady, a tak se někdy změní v několik nekonečných sekund, kdy nebudete schopni genestealera zlikvidovat, přičemž vám bude krev tuhnout v žilách.

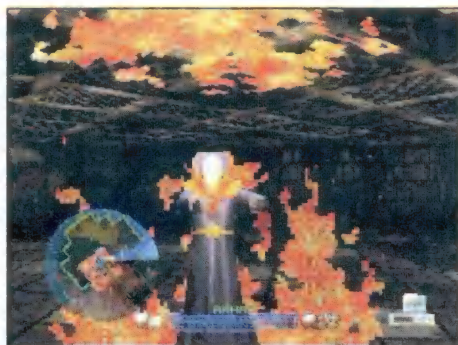
Že je všechno umocňováno výbornou grafickou stránkou hry vám je jasné, jakmile si prohlédnete několik obrázků okolo. Scény, při kterých genestealer probíhá hořící chodbou až k vám, a pak je v detailním souboji poslán k zemi elektrickým šokem jsou naprostou fantazií.

Ovšem veškerá ta grafika, střelení a taktizování nejsou ničím proti zvukové kulise. Temné tóny v pozadí jsou sice standardní, ale výkřiky terminátorů, to už je sedmé nebe. Kromě informativních hlášení typu „zasekla se mi zbraň“ nebo „pozor za tebou“ jsou to většinou výkřiky bojového šílenství, smích nad rozcupovaným genestealem, kletby nad ztracenými terminátory a mnoho dalších sugestivních poznámek.

A to stále není všechno. Jestli jste viděli film Aliens (divil bych se, kdyby ne), určitě si pamatujete na detektor pohybu, který pípá stále intenzivněji, když se vetřelci blížili. Totožné zařízení máte k dispozici i ve *Space Hulk*u. Musím vás upozornit, že je to trochu o nervy, když někdy v jednu v noci, hrajete *Space Hulk*, už už dobíháte do cílové místnosti a najednou se začne ozývat čím dál tím rychlejší pípání. Než se stačíte otočit, genestealer se již sápe po vašich vnitřnostech, a pak už jen strnule doufáte, že se vám podaří jeho útok vykrýt. Pokud ne, výhled terminátora doslova zhasne a pomalu ustane tlukot jeho srdce. Vaše srdce si najde zpětnou cestu z kalhor do hrudníku a vy, s rizikem, že se z toho brzy zblázníte, opakuje: misi.

Space Hulk se dá jen těžce vylčit, to se musí zažít.

Nepřipadám si jako člověk, ale jako stroj. Poslední mise se stala naprostým peklem. Tři nováčky padli hned v prvních



Tuhým oříškem je tento protivník. Metá po vás oheň a ještě k tomu vydává nesnesitelný zvuk, znemožňující ovládání terminátora.

HLEDEJ: SPACE HULK, 1993. EX22 - 92%

Space Hulk je jedinou hrou, se kterou lze druhý díl srovnávat. Těžko lze rozhodnout, který ze *Space Hulků* je lepší, protože oba patří mezi velmi zajímavé a chytavé hry. U mě osobně vítězí o vlasek *Space Hulk I*, právě proto, že byl první.

minutách. Ani si nestáli pořádně vystřelit a už byly rozsápani po okolních zdech. Já a Sammael, kterého vedu od počátku, jsme se prostřeleli až na dosah k teleportační místnosti. Vstoupil jsem jako první a kryl Sammaelovi záda. Bohužel, moje zbraň se zasekla a než jsem ji opravil, že Sammaela zbyla jen hromada chvějícího se masa. Místo toho, abych pocítil výčitky a vinu, jsem chladnokrevně oznámil, že mise byla splněna. Těžko budu ještě někdy velet tak ostřílenému bojovníkovi.

Zítřka opět nová mise, noví nezkušení vojáci, noví nepřátelé. Když si nyní prohlížím dokumentaci, mám velmi špatný pocit. Bylo by to těžké i se skupinou perfektně vycvičených terminátorů, ale s nováčky? Snad budu mít větší štěstí naposled.

Poslední slovo. Na závěr bych rád srovnal oba dva díly *Space Hulk*u. Jak jsem již řekl na začátku recenze, *SH 2* nemá do geniality svého předchůdce daleko, a to už je samo o sobě něco výjimečného. Silně pochybuji, že někdy něco překoná, nebo dokonce zcela zastíní takový mezník, jakým je legendární *Space Hulk*.

Oba *Space Hulkové* jsou naprosto stejní, ale zároveň úplně jiné hry. Je zde takových rozdílů ve zpracování a v dalších detailech, že pouze jejich vypsání by zabralo více místa nežli celá recenze. *Space Hulk 2* přináší oběma bojujícím stranám nové výhody. Terminátoři mají větší arzenál zbraní a během misí získávají zkušenosti, které jim zůstávají do dalších bojů. Síly chaosu byly obohaceny o nové druhy nestvůr, které vás překvapí například jakýmsi ultrazvukem znemožňujícím přesnou střelbu i chůzi. I starší dobří genestealerové nebyli ochuzeni, a tak se v některých misích setkáte se stropními tunely, kterými se mohou přemisťovat pouze oni. Musím se přiznat, že jsem byl úplně vedle, když na mě poprvé genestealer vyskočil ze stropu. A takto bych mohl pokračovat ještě hodně dlouho.

Nejdůležitější ale je, že oba díly jsou stejné, co se týče atmosféry, která je tím, co dělá *Space Hulk Space Hulkem*. A nyní nejčerstvější zpráva z bojů jednotek *Space Marines* v západní oblasti galaxie. Konečně byla zcela vyčištěna od nepřátel planeta Tanus i s okolními měsíci. Akce si vyžádala mnoho obětí mezi řadovými vojáky včetně tří velitelů Uriela, Azraela a Claudia. Budiž jim země lehká. -Marek

★★★★★ 92

KRÁTKÝ ŽIVOT GENESTEALERA



Doufám, že ho odstřelím dřív, než ke mně doběhne.



Zasekla se mi zbraň, snad se mi ho podaří rozsápat z blízka.



Podařilo se.

MOTOROVÁ PILA



Jako zbraň pro boj z blízka jsem si ihned zamiloval motorovou pilu.



V tomto případě dobře posloužila.

Jagged Alliance II

Deadly Games



Tady to bude hořet!

HLEDEJ DEADLY GAMES - JAGGED ALLIANCE

(Ex. 45, 85%). Grafické zpracování „dvojky“ nedosáhlo žádných viditelných změn a i příběh mohl být lépe zpracován. Naštěstí autoři zařadili hru po síti a umožnili editaci misí. Přes drobné nedostatky si pokračování zachovalo velmi vysokou úroveň - co se týče hrátelnosti a to je přece pro nás, „konzumenty herního trhu“, to nejdůležitější.

minimum: PC 386/25, 4 MB RAM, 20 MB HD, double speed CD-ROM

testováno: PC Pentium/133, 64 MB RAM, six speed CD-ROM, VGA

počet hráčů: 1 - 4

typ, žánr: strategie, profesionální zabijáci

firma: Sir-tech

Alliance II



Kliknutím na MAP je možno vidět úplně všechno.

Máme před sebou pokračování známé hry Jagged Alliance, která nese název Deadly games. Už nejsme nymandi, kteří bojují o malý ostrůvek uprostřed moře, ale nájemní profesionálové, schopní nasazení do jakkoli nebezpečné akce. Stačí pouze vědět typ své zvukové karty a rozmyslet si, kolik chcete hře věnovat místa pevnému disku (může si vybrat mezi 20 a 50 MB). K dobrému hraní vám stačí bohaté procesor 386 a VGA karta, protože se jedná o přesouvání bitmap, navíc v rozlišení 320x200x256.

Ke vzhledu mohu říci pouze to, že zůstal nezměněn. Přibýlo několik zabijáků, přibýlo několik zbraní. Místo boje o ostrov nám jeden chlápek zadá kšeft klasického typu - osvobodit rukojmí, zastřelit rukojmí, vyhodit něco někam, předat někomu něco atd., následuje zkasírování sumičky a vše začíná znova. Jako v prvním díle najímáte členy své party (pokud na to máte money), pak je propouštíte, léčíte je, prostě jednička hadr. Co se týče děje, ten lze dosledovat pouze ze stupňující se obtížnosti a zvyšujících se obnosů za úspěšně splněné úkoly. Na druhou stranu je nutno pozna-

menat, že pokud někoho v jedné misi máte objevit, pak ho v druhé musíte unést a ve třetí odvézt do bezpečí. Základní dějová linie, jako byla v prvním díle, zde chybí.

Plus je možnost zvolit si při startu hry parametry protivníků, peníze a řadu dalších užitečných parametrů. Nákup materiálu se děje za pomoci človíčka, který čírou náhodou bydlí vedle vojenské základny, kde se podle jeho mínění zbytečně váli mnoho užitečného materiálu a který vám samozřejmě ochotně čas od času něco zbroje prodá. V akční části hry jsem nepostřehl žádné hmatatelné rozdíly oproti prvnímu dílu, snad se zvýšil počet komentářů stylu „ted jsem mu to ukázal“, „charašo, očeni charašo“ - známý Ivan z prvního dílu, „to bylo o fous“ - pokud někomu profíčila kulka kolem ucha nebo „jsem dobrej, ale sem se asi nestrefim“ - pokud jsem někomu vybral těžký úhel střelby. Intelligence soupeřů se také mírně zvětšila, ale ne natolik, aby z toho jeden skákal do stropu (občas chodí pořád dokolečka). Časový limit jednotlivých misí je zajímavé zpestření, ale občas je dost těžké se do něj vejít. Co se autorům povedlo a posunuje tuto hru z pozice pouhého datadisku na důstojné pokračování Jagged Alliance I, je a) editor misí a b) možnost hry až čtyřech hráčů po síti, kde si můžete jako obvykle zvolit, jestli chcete hrát spolu nebo proti sobě. Ostatně hra po síti je dnes nezbytnou součástí každého slušnějšího produktu a naopak.

Závěrečné slovo. Soupeři jsou trochu chytřejší, misí je mnohem více typů a jsou propracovanější. Grafika a zvuk při starém. Ale atmosféra je dobrá, ne-li lepší, než v první díle a je možnost hry po síti a vytvoření vlastních misí. Nejméně o polovinu lepší, než první díl. STOP. Prostě CI5 hadr. STOP. **-Wotan**

★★★★★ 76



Bitva u Gettysburgu. Útok konfederálních jednotek na kopec Cemetery Hill. Zdá se, že jsou v převaze, ale finta je v tom, že nevidí ty vzdálenější nepřátelské jednotky. Tato funkce se nazývá „Fog of War“ a jde samozřejmě vypnout.

Editor jednotek. Při tvoření uniformy máte na výběr takové spousty šatů, kabátů, klobouků a bot, že jsem vytvořil TOHLE...



Očem to tedy je? Tuto otázku si položili jen ti trochu... pomalejší z vás, protože všem ostatním je jasné, že je to strategie v níž se vyskytují pušky. Hra nás provede Americkou občanskou válkou, Prusko-Francouzskou, Rusko-Japonskou, Prusko-Rakouskou, Anglickou dobovačnou (v Africe a Indii) a vlastně i spoustou dalších, které si můžete sami vytvořit v editoru, ale o tom až za chvíli.

Systém. Vzhledem k tomu, že jednotky na mapě se pohybují po šestiúhelnících (úlech), je to tzv. „úlovka“. „Úly“ jste mohli spatřit ve všech „Generálech“ (hry Fantasy General, Panzer General, Allied General) a stejně jako v nich jste si je mohli vypnout, aby neclonily. Ono to bude asi tím, že všechny tyto hry mají společné výrobce, SSI a Mindscape, kteří se v tomto typu

Krátce po konci Napoleonských válek se na bitevní pole dostaly nové zbraně...

minimum: PC 486/25, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, double speed CD-ROM

testováno: PC 586/100, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA, SoundBlaster

typ, žánr: strategie, historická

firma: SSI / Mindscape

strategií celkem vyžívají. Age of Rifles nemá jen stejné výrobce a „úly“, ale i kvalita a celkový systém je podobný, ba přímo velmi podobný. (Zajímalo by mě zda ještě někdo vymyslí něco nového, nebo jestli jsem odsouzen strávit zbytek mého „strategického“ života mezi pravidelnými šestiúhelníky. Uvidíme.)

Bitva. Každá bitva je omezena počtem tahů, po nichž se boj ukončí a vyhlásí se vítěz. Účelem v každé bitvě je získat, buď dobýt nebo udržet, co nejvíce praporek, představujících strategická místa. Při ukončení každého tahu se objeví malá tabulka, která vás informuje o počásí, o tom kdo a jak vyhrává a počtu tahů, které zbývají do konce. Často se mi stávalo, že to počítat „přetáhl“ a končilo se třeba o dva tahy později. K tomu, abyste vyhráli, vám slouží jednotky. Ty se dělí do čtyř hlavních skupin: loď, děla, jízda a pěchota. Pěchota je nejběžnější a nejzákladnější skupina, se kterou budete bojovat, nemá se tak dřívou palebnou silou jako děla a bitevní loď, a tak velkou sílu v boji může proti mužům jako jízda, ale obojí zvládá průměrně, což se o dělech tvrdit nedá. Děla jsou sice velmi účinná na střelecký boj, ale nájezd i slabé jednotky je rozdrť. Pokud se zapráhnou za koně jsou, ta lehká, rychlejší než pěchota, ale pokud se pohybují bez koní, jsou tak pomalá, že se v těžkých terénech nezvládnou pohnout ani o políčko. Jízda je silná hlavně v nájezdech a ve střelbě stejně silná jako pěchota. Ovšem hlavní výhodou jízdy je její rychlost. S loděmi se nebudete setkávat tak často, ale když už, tak to stojí za to. Jsou celkem rychlé, ovšem pouze po vodě (na souši jsem je nezkoušel), a mají velkou palebnou sílu. Každá jedno-

tka má tři aktuální vlastnosti, které závisí na formaci jakou jednotka utváří, jsou to: palebná síla, síla pro boj muže proti muži a rychlost. Formaci mohou měnit pouze jízda a pěchota, loď a děla zachovávají stejnou. Pokud jsou vaše jednotky vystaveny silným útokům vícekrát za kolo často zpanikaří a vydají se „uklidnit“ do táborů, které ovšem nejsou strategická místa, a proto nemá cenu na ně útočit. Hra končí buď automaticky v předem daném tahu, nebo vyvražděním všech nepřátelských jednotek, to se mi však ještě nepodařilo.

Editor. Velkou výhodou je možnost vytvořit si jakékoli bitvy od „postnapoleonských“ válek do konce 19. století. Hra totiž obsahuje editor, v němž můžete vytvářet prostředí bitvy, rozestavovat armády a strategická místa a můžete si dokonce vytvářet vlastní jednotky. Veškeré tyto práce jsou velmi únavné a náročné, ale zahrát si s vlastní armádou, to potěší.

Poslední slovo. Grafika je slušná a detailní, taková jaká má být grafika u správné strategie. Celou hru provádí výborná hudba, hraná přímo z CD, systém okoukany od „Generálů“ je nezkažený a to znamená zábavu na spoustu dní. Radost ze hry mi kazila pouze skutečnost, že hra často padá, ale doufám, že to je chyba jen mého počítače, protože taková firma jako Mindscape si přece nemůže dovolit vytvořit špatný program. **-Mrkvoslav Pytlík**

★★★★★ 87

PUŠKY A MUŠKETY

Příznivci Napoleonských válek budou bohužel zklamáni, jelikož v Age of Rifles se bitvy z této války nevyskytují. To je způsobeno tím, že v průběhu Napoleonských válek se ještě používaly muškety a tato hra se jmenuje „Věk pušek“. (Poznámka pro laiky: „Rozdíl mezi puškou a mušketou je ten, že mušketa se musela ládovat střelným prachem a nabíjet kulemi, což bylo časově velmi náročné, kdežto pušky se nabíjejí nábojnicemi, a jak vypadá nábojnice, to snad popisovat nemusím.)

Kolem oprýskaného Mi-24 neškodně prosvištěla raketa a pokračovala v letu směrem za horizont. „Cmépka, dy-pakuj!“ zašklebil se posupně Ivan Kravčuk a Alexander Nefachčenko zachytil malý bod na displeji do čtverečku... dosvidanja...

Na recenzi *AH-64 Longbow* vzpomínám s nádechem melancholie (a vy jistě se slzou v oku), neboť to byl můj první Excaliburácký počín, nepočítám-li hacking, samozřejmě. Možná si taky vzpomenete, že tehdy jsem *Apache* ohodnotil víc než kladně. No, máme tady další výtvor *DI*, další recenzi, další hodnocení... Tak jak to dopadne? Kdybych vám to hned na začátku prozradil, proč bych se asi namáhal s psaním téhle recenze?

No, *Longbow* měl pěknou grafiku, že? Ale jistě! S potěšením ovšem na vědomost dávám, že *Hind* je na tom ještě líp. Váš stroj je vyveden do dokonalosti, jelikož vypadá, jak doopravdy vypadá (můžete mi věřit, sám jsem v něm letěl). S ostatní bojovou technikou je to o něco horší, nicméně při tom množství spolubojovníků a nepřátel na jednom místě je to víc než pochopitelné. Grafika povrchu je stejně mizerná jako v *Longbowovi*, tedy stejná zelená nebo hnědá placka a obhoblované mnohostěny, z nichž sem tam trčí nějaká ta celozelená zeleň. Stromů o něco přibýlo, ale že by se za nějaké lesíky dalo schovávat, jak jsem se dočetl v jednom nejménovaném magacinu, no nevím nevím. (Ona ta recenze byla sice setsakra aktuální, jenom ale, no, dejme tomu velmi „volnomyšlenkářská“). Výbuchy už jsem taky viděl lepší, zničený objekt prostě exploduje a pak po něm zbude vypálený flek, takže nějaká ta trsátka se nekonají, o nějakém tom vraku ani nemluvě. Na druhou stranu je minimální konfigurace o něco stravitelnější než například u simulátorů od Jane's. Co však dodává *Hindu* nový rozměr, je přítomnost pěchoty. Už jste někdy střelili těžkým kulometem do vojáků, he he he? Kromě vozidel, budov, lodí a letadel ve výčtu vašich nepřátel figurují guerilly, kulometčíci a sem tam i lidíčkové na letištích - všichni taktéž poněkud hrana-tí, ale zdálky výborně vypadající. Teď přijde to nejlepší (nebo nehorší, jak pro koho), tedy ovládání. Tradičně jsou na výběr tři, od arkádního po realistické. Navolíte-li realistické, doporučuji zakoupit Thrustmastera, pedály a další dvě ruce, neboť teprve nyní se stává *Hind* *Hindem*. Tuto extrémní verzi doporučuji i otrlým simulátoromanům pilně trénovat, neboť jen odstartovat je s tímto nastavením uměním. Je vidět, že si *DI* s kontrolou vaší hromady nejtů vyhráli a žádná firma nic nezkazí, když si ke spolupráci přizve odborného poradce. Vida, ani to nebolelo a můžeme si jít rejpat dále.

A Longbow měl taky měl vymakaný audio... Jsme tam kde jsme byli. Místo lva manhattanských salónů, který seděl před vámi v *Apachovi* máte za partnera chasníka z Po-

těmkinovy vesnice, který mluví anglicky s přízvukem, že by se s ním daly mlátit mouchy. Ěterem poletují zprávy s obdobným akcentem a ze všeho nejlepší je varovný systém Nataša: „Warning, IFE systém fajlurje!“ Exploze, detonace a skřeky všeho druhu jsou taky standardně kvalitní, nic proti. V jednotlivých menu zní výborná hudba, která se pochopitelně liší dle dané situace. A všechno to řídí:

Engin. Prý si ho *DI* pochvalují? A co mise? Pravda pravda. *Apachovský* engin se více méně nezměnil, neboť, jak se *Owen O'Brian* z *DI* zmínil, chtěli vylepšovat jenom grafiku a strukturu misí. Všechno se tradičně nastavuje v preferencích, v briefingovém okně si můžete nastavit vlastní waypoints, vyzbrojit svoji mašinku tou nejsmuticovější kombinací raketometů, raket, kulometů a bomb. Autoři se poučili (asi z mé recenze) a *Hinda* konečně vybavili přehrší animací. Jsou, jednoduše řečeno, dobré. Něco jako *Shellschok* se nekoná, takže prostě dobré. Kromě toho jsou samozřejmě ve hře klasické psané briefinky. Z nich jsem ale nebyl zrovna nadšený. V zemích bývalého SSSR, kde jste potřebovali bumážku i na utření... se určitě nevyskytují briefinky typu: „Ty srabácký povstalec si dovolil záutočit na naše chrabrá vojska...“. Mise v *Hindu* jsou nejlepší, jaké jste po tematické stránce hráli, ale tak nějak vás vůbec nevtažují. Takže plňte úkoly, které zahrnují dopravu nebo naopak vyzdviho-vání speciálních jednotek (SMĚŤ), kryjete útok vlastních vojsk, a přitom je vám srdečně jedno, jak to dopadne, hlavně abyste si zastříleli a splnili misi. Na druhou stranu za vynikající aspekt považuji to, že nejste středem vesmíru (konfliktu). Občas se tak stane, že než doletíte na místo určení, misi za vás splní jiná letka nebo pozemní vojska. Většina misí je samozřejmě konstruována tak, aby se v nich co nejefektivněji odrazila přítomnost pěších jednotek. Jinak k dispozici je samozřejmě trénink, samostatné mise nebo kampaně. Kampaně se odehrávají v Kazachstánu, Koreji nebo Afghánistánu. Nevím, jestli do nějaké míry se podobají tamním skutečným končinám, ale do „Falconovské“ fotorealistické krajiny to má asi tak daleko jako loďka z kůry k ponorce. Takže si to shrneme.

Poslední slovo. Tak, kolikpak tomu dáme? *Digital Integration* má podle mě jednu sympatickou vlastnost: na rozdíl třeba od *Sierry* vytvoří jednu hru za uherský rok, ale stojí to za to. Přes všechny zápory *Hind* přebírá žezlo po svém kapitalistickém bráchovi a stává se tak nejsimulátorovějším simulátorem, jaký jsem kdy hrál. Mezi dnešními virtuálními simulátory nemá konkurenci a snad jen *ATFku*, oproti *Hindovi* nedochází dech. Běžte si to koupit. Obojí. -Rattle



Klasický DI briefing v rudém kabátě.



Akce na rychlovku, naše základna byla napadena povstanci.



Jdu na přistání v terénu, abych vysadil naše speciální komando. Ano, opravdu vyskákají z těch otevřených dveří...



...Nevyskákali.

MI-24 NATO ID.: HIND

Po válce ve Vietnamu, ve které byl vrtulník použit poprvé jako podpůrný, transportní a likvidační prostředek (shodou okolností se nejlépe osvědčil AH-64 B) se sovětská strana snažila najít odpověď. Vyzbrojila tedy staříčky Mi-8 a započala testy, paralelně ovšem zadala svým nejosvědčenějším konstruktérům úkol vytvořit víceúčelový, rychlý a odolný stroj, samozřejmě schopný nést těžkou výzbroj. Vznikla tak bojová helikoptéra s typicky ruským rukopisem: rychlá, silně pancéřovaná, výborně vyzbrojená, silně neekonomická a svým elektronickým systémem zaostávající za létajícím počítačem z továren Lightingu. Od sedmdesátých let až do dnešních dnů tvoří jádro vrtulníkovi- vých letek východního bloku, ale v některých oborech nahradila svého předchůdce, tedy Mi-8 a v civilní verzi pracuje v těžařských, lesnických a stavebních společnostech, i když čím dále na západ, tím méně Mi-24. Myslím, že se simulace od *DI* silně podobá mé zkušenosti, to už posuďte sami.

Apropos - v kuloárech se proslychá o snahách *DI* získat o *Hindovi* technické informace. U Rusů neuspěli - prý přísně tajné, a tak si vyhmátli nějakou tu okolní členskou zemičku bývalé Varšavské smlouvy. Co myslíte... že by... Čechy? Správně. Ale to jen tak na okraj.



Hind

PAVEL HACKER

★★★★★★ 96

minimum: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA
doporučeno: PC Pentium/90, 16 MB RAM, quad speed CD-ROM, 64-bit SVGA
testováno: PC Pentium/90, 2 MB RAM, six speed CD-ROM, SVGA 2 MB, SVGA akc. 4 MB
typ, žánr: simulátor, vrtulník
firma: Digital Integration

The Pandora Directive

Povšimněte si alespoň trošku Pandory Directive. Je to **možná** nejlepší adventure, jakou zatím kdo stvořil.

Vzpomínáte si ještě na *Under a Killing Moon* od Accessu? Pokud ano, a pokud se vám líbil (divil bych se kdyby ne), tak si přineste láhev šampaňského a v klidu se posaďte. Právě v tuto chvíli, kdy už to vypadalo, že sláva starého dobrého *Under a Killing Moonu* zanikne pod nátlakem nových, obdobně zpracovaných her jako *Azrael's Tear* a *Normality*, přichází Access s trumfem s velkým T. Šampaňské nechtě je otevřeno, protože přichází *Pandora Directive*.

Nastal čas pro adventury nového ražení. *Pandora Directive* je další „doomovskou“ adventure. Pro ty, kteří se ještě s podobnou hrou nesetkali připomínám, že se v takovém hře pohybujete stejně jako v *Doomu*, ale místo střelení sbíráte předměty, komunikujete s lidmi a děláte další činnosti příslušející adventkám. Jak ukázal již *Under a Killing Moon*, tímto skloubením žánrů se dá dosáhnout fantastického výsledku.

Pandora Directive je řešen tak, že je rozdělen do dvou různých hracích módů. V jednom se pouze pohybujete a ve druhém se vám aktuální výhledové okno změní v obrazovku, na které můžete pracovat s okolím stejně jako v obyčejných adventurách.

Rozhlédněte se po obrázcích a představte si, jak se to všechno krásně hýbe. Prostě nádhera. *Pandora Directive* co se týče grafického zpracování strká do kapsy nejen starší *UaKM*, ale i soudobé *Azrael's Tear* a *Normality*. Samotná hra je prokládána nesčetným množstvím videosekvencí, které se dají opravdu považovat za film. Ne snad kvůli kvalitě digitalizace, ale díky výborným hereckým výkonům, scénáři, střihu a všeho okolo včetně scénické hudby.



Jedna z poloakčních scén, které musíte během hry absolvovat.

Pandora Directive je výjimečný také tím, že přestože je technicky dotažen do naprosté dokonalosti, není postižen chorobami těmto hrám typickým, jakými jsou nezáživnost, stupidita příběhu nebo nelogičnost. Ukazatel těchto faktorů se vychyluje do té nejčervenější zóny značící maximální propracovanost. Během celé hry jsem nenarazil snad na jediný problém, který by se řešil jinou než logickou cestou. Celou tu dobu jsem byl ponořen do fascinujícího příběhu a od monitoru jsem se nemohl odtrhnout ani na minutku. *Pandora Directive* představuje hráčské šílensství, z kterého se vyléčíte až po shlédnutí závěrečné videosekvence (mimořádně programátoři připravili několik odlišných konců, a tak shlédnete závěr odpovídající vašemu chování během hry).

San Francisco 2043. Tex Murphy prožíval další nudný den. Vysedával ve svém oblíbeném baru a přemítal o drsném životě soukromého detektiva. Byl bez práce, bez peněz, bez cíle. Všechno se ale změnilo, jako když lusknou prsty. Texe totiž vyhledal postarší muž, dychtivý setkat se se svým starým přítelem, kterého již léta neviděl. Tex v domněnku, že se jedná o nenáročný úkol, směle nabídku přijal, ale ani v nejmenším netušil, jaké změny to přinese do jeho života. Muž, kterého měl vyhledat, totiž nebyl jen tak někdo. Mimo jiné byl i mezi nejhledanějšími osobami jedné vysoce postavené tajné vládní organizace, která je ochotna pro své cíle udělat naprosto vše.

Tex se tak po krátkém slídění okolo pana NEZNÁMÉHO dostává na přední příčky seznamu nepohodlných osob té samé organizace. Nastává čas pro boj o holý život. Tex zjistí, že pan neznámý měl v minulosti cosi společného se zkoumáním pozůstatků pádu neznámého tělesa nalezeného u americké vojenské základny Roswell (viz samostatný blok). Všechno nasvědčuje tomu, že se jedná o UFO a že ona všemocná vládní organizace se stará o utulávání této události. Vám nezbyvá než



ROSWELL

Dne 24. června 1947 zpozoroval civilní pilot při přeletu pohorí ve státě Washington 9 letících objektů. Měly tvar disku a letěly vysokou rychlostí v určité formaci. Ač to nebylo první známé spatření těchto objektů, bylo to první pozorování, které vzbudilo pozornost sdělovacích prostředků. O několik dní později jeden z rančérů oznámil, že na odlehlém místě ve státě New Mexico, asi 75 mil severozápadně od roswellské vojenské základny pravděpodobně ztroskotal létající talíř. Dne 7. července 1947 začala tajná operace - záchranné práce, které měly za cíl vědecky prozkoumat vrak tohoto objektu. V průběhu prací objevila vojenská rozvědka 4 malé, lidem podobné bytosti, které byly ještě před explozí z objektu katapultovány. Byly na zemi asi dvě míle východně od místa ztroskotání. Všechny 4 byly mrtvé a velmi silně napadeny parazity, kterým byly vystaveny celý týden, než byly nalezeny.

-Úryvek z tehdy přísně tajného dokumentu zhotoveného v roce 1952 pro prezidenta Eisenhowera a nedávno publikovaného mimo jiné v knize UFO: Důkazy od Michaela Hesemannna.

TEX MURPHY

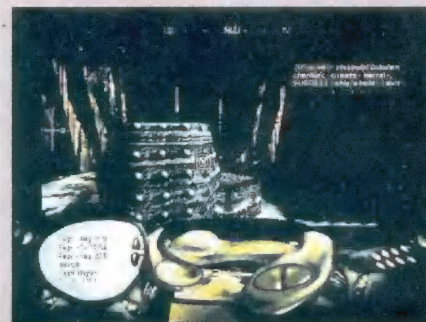
Hlavní postava *Pandora Directive*, sympatický Tex Murphy, není na monitorech žádným nováčkem. Velká část hráčů si ho bude určitě pamatovat z převratného *Under a Killing Moon*, který šokoval nejen svými čtyřmi CDčky, ale zejména unikátním vizuálním dojmem. Ovšem Tex Murphy se objevil už před *UaKM*, a to rovnou ve dvou titulech, jmenovitě v *Mean Streets* a *Martian Memorandum*. A popravdě řečeno, co hra s Texem Murphys v hlavní roli, to spousta napětí a výborné zábavy.



Úlohy Texe Murphyho se v *UaKM* a *Pandora Directive* zhostil jeden z hlavních tvůrců celého projektu Chris Jones, který ač herec-amatér odvedl vynikající práci. Mám takový pocit, že se mezi velikány adventure her jakými jistě jsou Larry, Roger Wilco či Guybrush Treepwood brzy zařadí i Tex Murphy, pokud už tomu tak není.

HLEDEJ: AZRAEL'S TEAR, 1996

Azrael's Tear (Ex. 56 CD) je pravděpodobně největším konkurentem Pandory. *Azrael* překvapuje velkým množstvím řešení různých situací, ale Pandora má zase v rukávu schovaných sedm výrazně odlišných zakončení a natolik poutavý příběh, kterému se málo co vyrovná, a proto vychází z tohoto duelu vítězně.



minimum: PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster

doporučeno: PC Pentium, 16 MB RAM, quad speed CD-ROM, Sound Blaster

testováno: PC Pentium, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster 32

typ, žánr: adventure, sci-fi - horor

firma: Access

HLEDEJ: UNDER A KILLING MOON, 1994

Pandora Directive je pochopitelně nejvíce podobný jeho přímý předchůdce *Under a Killing Moon*. *Pandora* je ovšem delší, graficky i dějově propracovanější a celkový zážitek ze hry je o poznání lepší.

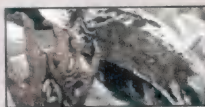
TŘI SYMPAŤAČKY

Mezi osobami, se kterými se ve hře setkáte, jsou i tři sympatické ženy, představme si je.



Chelsea Brando E. S. Patterson Regan Madsen

TAK TENHLE UŽ MÁ PO STAROSTECH



přijít celé věci na kloub. Příběh je nesmírně komplikovaný, dlouhý a má takové množství zvratů, že autorům Dalasu padají čelisti k zemi.

Konkrétní podrobnosti nechci prozrazovat, abych vás nepřipravil o krásný prožitek ze hry.

Stále to není vše. *Pandora Directive* má stále schované další překvapení. Objevuje se zde množství puzzlů všemožného ražení. Skládání roztrhaných dopisů, otevírání číselných zámků a spousta originálních logických hádank, které by se jen těžce popisovaly. Připravte si mokré hadry na zchlazování rozžhavené hlavy, až nebudete schopni za Boha rozlousknout některou extrémně tuhou hádanku. Naštěstí zde je opatření, které vám umožní tyto pasáže přeskočit. *Pandora* má totiž dvě verze. V lehčí můžete hádanky vynechat a program vám poskytne pomoc, když si už nevíte rady. V těžší už si takový komfort dopřávat nebudete, ale na oplátku se dostanete do několika bonusových lokací a shlédnete více videosekvencí.

Ještě než se dostanu k závěrečnému zhodnocení bych rád poukázal na další jedinečnou věc pro adventure hry. „Doomovské“ zpracování umožňuje naprosto volný pohyb, a to přímo vybízí ke scénám s nádechem akce, které v *Pandore* samozřejmě nechybí. Těšte se až se dostanete do laserového pole, kde stačí jen lehce zavádít o paprsek a čeká vás smrt. Aby bylo více srandy je nedaleko pole časovaná bomba, a tak musíte klikovat o sto šest. Takovýto meziher je zde několik, jedna lepší než druhá.

Poslední slovo. Je zbytečné *Pandoru* více vychvalovat. Superlativy se mi sice sbíhají na jazyku a derou se nezadržitelně ven, ale už jsem snad dostatečně poukázal na kvalitu této hry. Dle mého subjektivního názoru je *Pandora Directive* horkým kandidátem na nejlepší hru tohoto roku. -Marek



★★★★★ 95

CENY TĚMĚŘ ZÁPORNÉ!

ALBION 1199,- HIND 1199,-, QUAKE 1299,-



HRV - PC CDROM

A10 - SULENT THUNDER	1599
ABUSE	1349
AFTERLIFE	1449
AH64D LONGBOW	1699
ALBION	1199
ALIEN INCIDENT	1199
ALIEN LEGACY	899
APACHE LONGBOW	899
ASSAULT RINGS	1449
ATF	1699
BAD MOJO	1699
BATTLEFROUNDS: ARDENNES	1549
BATTLEFROUNDS: GETYSBURGH	1549
BATTLEFROUNDS: SHILOH	1699
BATTLEFROUNDS: WATERLOO	1549
BATTLE ISLE 3	1499
BEAVIS AND BUTTERHEAD	1199
BEDLAM	1349
BERMUDA SYNDROME	1499
BIG RED RACING	1449
BLOODWINGS	799
BRICKS BLOCKS & CLOCKS	999
BUREAU 17	749
CANNON FODDER / STEEL SKY	849
CD 4	699
CHRONOMASTER	1399
CIVILIZATION 2	1549
COLONIZATION	1349
COMANCHE	499
COMMAND & CONQUER	1299
COMM. & CONQUER 2: RED ALERT	1499
COMMANDER BLOOD	599
COMPLETE ULTIMA 7	489
CRUSADER: NO REGRET	1349
CYBERBYKES	849
CYBERIA 2	1699
CYBERMAGE	999
CYCLONES	849
DALY THOMPSON DECATHLON	1399
DAY OF THE TENTACLE	489
DESCENT 2	1499
DESERT STRIKE/JUNGLE STRIKE	899
DESTINY	1349
DOOM 2	1799
DREAM WEB	699
DUNGEON KEEPER	1599
EARTH SIEGE 2	1599
EARTHWORM JIM	1299
EARTHWORM JIM 2	1649
ECCO THE DOLPHIN	1199
ELITE 2 FRONTIER	499
EURO 96	1499
FADE TO BLACK	489
FANTASY GENERAL	1449
F22 LIGHTING	1599
F1 GRAND PRIX 2	1449
FIFA	489
FIFA 96	1549
FLIGHT UNLIMITED	1749
FRANKENSTEIN	1599
GABRIEL KNIGHT 2	1649
GENDER WARS	1299
GENE WARS	1499
HELL	599
HEXEN	1599
HIND	1199
INCA COLLECTION	849
INDYCAR RACING 2	1249
JAZZ JACK RABBIT	499
JORDY BAZOOKATONE	1499
JURRASIC PARK	599
KINGS QUEST 7	949
LAURA BOW 2	799
LEMMINGS 1/LEMMINGS 2	649
LEMMINGS PAINTBALL	1249
LITIL DIVIL	699
LOTUS 3	449
M. JORDAN IN FLIGHT	489
MEGARACE	749
MAGIC CARPET	489
MAGIC CARPET 2	1449
MANIC KARTS	849
MARINE FIGHTERS - USNF DATA	849

MASTER OF ORION 2	1399
MECHWARRIOR 2 DATA DISK	949
MICRO MACHINES 2	1499
MISSIONFORCE: CYBERSTORM	1249
MORTAL KOMBAT 2	799
MORTAL KOMBAT 3	1499
MYST	799
NBA 96	1649
NHL	349
NHL HOCKEY 96	1549
NOCTROPOLIS	489
OFFENSIVE	1399
OLYMPIC GAMES	1249
OPERATION BODYCOUNT	599
PANDORA DIRECTIVE	1699
PINBALL DREAMS DELUXE	1299
PITFALL	1549
PRIVATEER	489
QUAKE	1299
QUARANTINE 2: ROAD WARRIOR	849
RAPTOR	349
RAYMAN W95	1199
RALLY CHAMPIONSHIP (RALLY 2)	1199
REUNION	749
ROAD RASH	1649
SCREAMER	1099
SEA LEGENDS	1499
SEA WOLF	489
SETTLERS 2: VENI VIDI VICI	1399
SHANNARA	1349
SHELOCK HOLMES 2	699
SHIVERS	1399
SHOCKWAVE ASSAULT	1449
SIM ISLE	1599
SIM TOWN	1499
SLIPSTREAM 5000	1349
SPACE HULK	489
SPYCRAFT: THE GRAT GAME	1649
STARDUST SUPER EDITION	599
STAR TREK NEXT GENERATIONS	1649
STONEKEEP	1699
STRIKE COMMANDER	489
SUPER KARTS	1399
SYNDICATE +	489
SYNDICATE WARS	1549
TERRANOVA: STRIKE FORCE C	1599
TERMINATOR FUTURE SHOCK	1649
TFX	489
THE DIG	1499
THEME PARK	489
THIS MEANS WAR!	1499
TILT!	1199
TOP GUN	1499
TRACK ATTACK	1549
ULTIMATE BODYBLOWS	549
VIRTUAL CHESS	949
VIRTUAL KARTS	1299
WARCRAFT 2	1499
WARCRAFT 2: DATA DISK	799
WARHAMMER: SHADOW OF THE	1499
WORLD RALLY FEVER	1199
WARRIORS	1499
WIPEOUT	1599
WING COMMANDER 4	1999
Z	1449
ZOO 2	649
ZORK NEMESIS	1699

KOMPONENTY PC

HDD NEC 1.3 GB EIDE	6676
CPU CYRIX 5x86 100 MHz	1749
CPU CYRIX 6x86 P120+	5109
CPU AMD 486DX4 120 MHz	1237
CPU AMD 5x86 P90+	2255
CPU INTEL PENTIUM 75 MHz	3587
CPU INTEL PENTIUM 120 MHz	5183
SIMM 1 MBx9 (30pin) krátký	270
SIMM 1 MBx32 70ns (4 MB)	669
SIMM 2 MBx32 70ns (8 MB)	1365
SIMM 4 MBx32 70ns (16 MB)	2890
CD-ROM 4x MITSUMI	2218
CD-ROM 6x IMES	2767
CD-ROM 8x ACER	3719
VGA TRIDENT 9440 PCI 1(2) MB	1113

PC SESTAVY

C.C.S. EUROPE KLASIK

5x86-100, 8 MB RAM, 256 kB CACHE, 850 MB HDD, VGA PCI 1MB, minitower, 6x CD-ROM, 14" monitor 26834

C.C.S. EUROPE PROFÍ

6x86-P120+, 16 MB RAM, 256 kB CACHE, 1.2 MB HDD, VGA PCI 1MB, minitower, 8x CD-ROM, 14" monitor 35374

CD-ROM SADA UNIVERSE

300 GAMES FOR WINDOWS 299
300 her všeho druhu pro Windows

ADULT GIF PICS VOL. 1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky

ADULT GIF PICS VOL. 3 299
Poslední díl úspěšné série

COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků

DOOM ADD-ONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1

DOOM 2 ADD-ONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2

FONTS & ICONS 299
Tisíce ikon a fontů pro Vaše Windows

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her a desítek vzdělávacích programů

HOT ACTION GIRLS 1 349
Slovky pornografických hres obrázků

HOT ACTION GIRLS 2 349
Další kvanta pornografických obrázků

MONO PCX CLIPART 299
12000 čemobilých obrázků pro Vaše PC

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů

PD GOLD 299
Soubor nejlepších shareware programů ze všech oblastí

PIXELS OF DESIRE 349
Další z řady vysoce kvalitních erotických CD

SOUNDS 299
Kolekce desítek zvukových a hudebních programů a souborů

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a oblasti Sci-Fi

STOCKINGS/SUSPENDERS 1 349
Další erotická vysoce kvalitní CD-ROM

STOCKINGS/SUSPENDERS 2 349
Název Puncóchy/Podvazky leos napovídá

WORLD BEST BREATS 349
Výběr nejlepších erotických obrázků

VŠECHNY CENY JSOU VČETNÉ DPH

Computer Connection

Zásilková služba:

Zenklova 131,
180 00 PRAHA 8
tel./fax: 02-6832309

Prodejny her:

Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8
Branická 40, 147 00 PRAHA 4
tel./fax: 02-462651

Prodejny HW, SW, Universe CD:

Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8
Branická 40, 147 00 PRAHA 4
Benešova 15, 602 00 BRNO
tel./fax: 05-42218958

Zásilky jsou rozesílány expresní službou DPD. Cena poštovného se pohybuje od 60 do 100 Kč.

OBJEDNÁVKA

Závazně objednávám toto zboží:

Počet ks	Zboží	Cena

Balné 45,-

jmeno, adresa:

podpis:



Quake - Doom na druhou

Po dvou letech vypouští známá firma *Id software* do světa dalšího pokračovatele jejích 3D akčních produktů, tentokrát pod názvem *Quake*, což by se dalo přeložit jako chvění nebo třes. Svým způsobem má název pravdu, hlavně co se týče grafického zpracování a nároků na rychlost procesoru a grafické karty.

Instalace, technické předpoklady. Instalace probíhá klasicky jako u doomů, stačí pouze mít na harddisku kolem 50 MB volného místa a po instalaci defragmentovat disk díky tomu, že na něm instalátor udělá menší 15 MB díru. O zvuk se nemusíte starat, stačí mít Sound Blastera nebo Gravis. Pokud vaše grafická karta podporuje standard VESA 2.0. (pokud to karta neumí, pomůže Univbe v 5.2), budete mít k dispozici kromě 11 základních módů dalších 13, končících módem 24, stručně 1024x768 pixelů při 256 barvách. Z tohoto módu jsem típal obrázky. Jinak co se týče závislosti rychlosti hry a velikosti okna na procesoru, pokud nevlastníte aspoň Pentium na 100 MHz, radši se do více než 360x240 ani nepouštějte. Na druhou stranu není od věci si některé interiéry ve zmiňovaném módu 24 prohlédnout, nebudete litovat.

Dějová zápleтка. S touto částí hry si dali *Id* jako obvykle velmi záležet (je součástí souboru Manual.txt) a jedná se asi o toto: „Nepřítel, krycí jméno Quake, používá naše teleportační brány k tomu, aby vysazoval svoje squadrony smrti do nitra našich základů aby zabíjely, kradly... Problém je v tom, že nevíme, odkud pochází, pravděpodobně ne z této planety“. A tak dále. Hlavní hrdina pak při cestě k bráně zaslechne ze základny zvuky boje, zjistí, že ze základny nic po útoku nezbylo, a pak už mu samozřejmě nezbyvá nic jiného, než se sám do brány vrhnout a snažit se zdroj ničivé síly najít a zlikvidovat. Poté manuál pokračuje

klasicky radami s instalací apod. *Id* tímto dokonale potvrdili jedno ze základních pravidel herního průmyslu: čím bombastičtější intro, tím horší hra a opačně.

Vzhled, hratelnost. Pokud vlastníte „silnou mašinu“ (P133 a výš, Matrox a výš), bude pro vás *Quake* skvělá hra, kterou budete prožívat celou svou hráčskou duší. Jinak se budete muset spokojit s o trochu lepším *Doomem*. Ve *Quakovi* se můžete totiž oproti *Doomu* koukat nahoru a dolů v libovolném úhlu, jednotliví oškliváci jsou provedeni jako 3D modely potažené texturami, takže působí velice věrohodně, neřku-li přirozeně. *Quake* je hlavně hra světla a stínů. Pod svícní je tma, když nad mříží svítí světlo, jsou obrysy této mříže vidět na podlaze, všechno působí velice věrně a vyvolává dojem reality. Jestli mi nevěříte, spusťte rozlišení kolem 640x480, zhasněte a pak si následky neste sami. Jako další nyní *Id* portují *Quaka* na čip firmy *Rendition*, který umí bilineární filtrování (potlačuje vznik velkých obdélníků textury u blízkých předmětů, jak tomu bylo u *Doomů*, takže obraz pak působí jako by byl ve dvojnásobném rozlišení), dále umožňuje perspektivní korekci textur a běží v režimu 24 v 65 000 barvách. Člověka, který se odváží *Quaka* na tomhle hrát, je mi už teď líto, nemluvě o tom, že nová verze *Rendition* umí i helmu. Další silnou stránkou hry jsou zvuky. Každý má svých pár křiků a povzdechů, včetně toho smrtelného, výbuchy a vystřely se krásně rozléhají a rezonují vám v uších, prostě další balada. *Quak* neobsahuje žádné chytáky, všechny mise se dají bez větších potíží projít (pokud nejste hazardéři a nehrajete na hard), žádné velké složitosti v tomto směru nečekejte a možná je to trochu škoda, i když občas se v něm nějaká hezky vymyšlená věc také najde (např. zabití finální příšery v první epizodě). Hra je rozdělena do čtyřech epi-

minimum:	PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 50 MB HDD
doporučeno:	Pentium/100, 3D grafická karta
testováno:	PC 486 DX4/120, 64 MB RAM, six speed CD-ROM, SVGA S3 864 1 MB
typ, žánr:	akční, sci-fi
dopor. věk:	15+
počet hráčů:	1-x hráčů
firma:	Id Software / GT Interactive

zod, na konci každé z nich hráč získá jeden ze čtyřech sigilů, které mu pak otevrou cestu do poslední jednokapitolové epizody, za původcem všeho zla. Docela dobře je provedena volba obtížnosti: hráč jednoduše projde jedním ze tří teleportů podle toho, jestli chce hrát easy, normal nebo hard. Obtížnost se také stupňuje spolu s epizodami, navíc pokud v poslední epizodě šikovně skočíte dolů, dostanete se na traverze k díte ve zdi, projítí kterou vám zaručí tzv. obtížnost nightmare. Málem bych zapomněl na zbraně. Místo pěsti je tu sekerka (která vypadá jako zákopnická lopatka), dále pak brokovnice, super brokovnice, samopal - nailgun (na hřebíky?), trojhlavňový rotačně-příruční kanón, dva typy mečů granátů a nakonec „posílač elektrických pozdravů“ (nepoužívat ve vodě), víceméně to samé, co v *Doomu*.

Poslední slovo. Chtěl jsem vás na *Quaku* namlsat a doufám, že se mi to povedlo. K dokreslení celkové atmosféry této špičkové a ponuré hry snad postačí poslední řádky z manuálu, kde se *Id* vyznávají ze své lásky: „My nejsme satanisti, nám se jen líbí pentagram a číslo 666“.

P.S. John Romero, jeden z hlavních tvůrců *Dooma* a *Quaka* odešel od *Id Software* a založil vlastní firmu pod názvem *Dream Design*. Přejeme hodně štěstí a šetek.

Wotán





COME IN FUTURE

kontraktační a prodejní výstava
multimédií, vzdělávacích programů
her, home produktů
a spotřební elektroniky
při veletrhu INVEX-COMPUTER

23. – 26. 10. 1996

Brno-Výstaviště

22. 10. 1996

Odborný a novinářský den

odpovědní lístek

Jméno a příjmení: _____

Adresa: _____

Firma: _____

Mám zájem o zaslání katalogu doprovodné akce COME IN FUTURE

Čitelně vyplněný odpovědní lístek odfaxujte na číslo 05/41 15 30 57
nebo zašlete na níže uvedenou adresu



**Brněnské veletrhy
a výstavy a.s.**

Podrobné informace na adrese:
BVV, COME IN FUTURE,
Výstaviště 1, 647 00 Brno,
Fax: (05) 41 15 30 57
e-mail: invex@bvv.cz
[http: /www.bvv.cz/invex](http://www.bvv.cz/invex)

PETR SLOVÁČEK

Links - Legends in Sports 97



A to jsme již na hřišti. Příprava na odpal.



Na tom krásném panelu, který vidíte dole, si můžete vybrat téměř vše, co je libo. Tedy pokud to souvisí s golfem.



Z této tabulky se po každém úderu dozvíte jak jste byli úspěšní a kde váš míček vlastně skončil.

minimum: PC 486 DX2/66, 12 MB RAM, double speed CD-ROM, 50 MB HD

doporučeno: Pentium/90, 32 MB RAM, quad speed CD-ROM, 200 MB HD

testováno: PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, double speed CD-ROM, Gravis Ultrasound

typ, žánr: Sport, golf

firma: Eidos Interactive / U.S.Gold



A to už se má oblíbenkyně Jane snažit ze značné vzdálenosti strefit do jamky. Minula jen o kousek.

Co svět světem stojí, dělí se lidé na chudé a bohaté. Chudí mají své hry a bohatí také. Typickou pouliční hrou chudiny je například v americe basketbal, u nás zase fotbal. Naproti tomu typickou hrou bohatých, a to kdekoliv, je golf. Jedním z důvodů, proč je tomu tak, je poměrně vysoké zápisné do jakéhokoli golfového klubu. Většinou se pohybuje někde kolem ceny lepšího auta, což je pro většinu z nás tolik peněz, že prostě tento sport raději oželíme. A tak se golf stal výsadou jen těch opravdu movitých, kteří již mají peněz tolik, že nevědí co s nimi. Výsledek je ten, že už asi neexistuje místo s větší koncentrací snobů na čtvereční metr, než je právě golfový klub. I když takový večírek jen pro zvané...

Peníze nejsou všechno, jsou skoro všechno. Tak to zkrátka chodí. Něco si dovolit můžeme a něco zas ne. A jelikož si toho byla firma Eidos Interactive vědoma, stvořila pro ty chudší počítačovou simulaci golfu nazvanou Links, kde si všichni mohli vyzkoušet, že naučit se tento sport není nic tak lehkého. Ale to již bylo před lety. Od té doby se mnoho změnilo. Počítače mají mnohem větší výkon a dokáží zobrazovat mnohem více barev a tak se lidé v této poměrně málo známé firmě rozhodli, že vydají verzi novou, vylepšenou všemi novodobými vymoženostmi. Takže vznikla staronová simulace golfu, nazvaná nyní Links LS, neboli Links - Legends in Sports 97. Netuším sice proč je použit zrovna tento rok, když máme ještě o jeden méně, ale zřejmě je to myšleno tak, že hardwarových nároků, které tato hra vyžaduje, dosáhne většina z nás až v roce 1997. I když tak žhavé to zase není.

Existují věci, které si za peníze nikdo nekoupí, jenomže jich pořád ubývá. Starší verzi Linksů si ještě moc dobře pamatují. Zabírala tenkrát na hardisku neuvěřitelných 30 megabytů a všechny oslňovala svou perfektní grafikou. Nafilmování hráči se rozmachovali v nakreslených krajinách, sem tam doplněných nějakým tím nascanovaným obrázkem domku či vozítka. Doba jde dál a tak se nyní vylepšená verze roztahuje na celých třech CD-čkách. To je dost slušný nárost co do velikosti a tak asi každého napadne, jak asi byla vlastní simulace perfektně vylepšena. Jenže to vypadá na první pohled téměř stejně. A po té, co na monitor vrhnete i druhý (pohled samozřejmě, i když nějaký zapřísahý odpůrce golfu možná...) zjistíte, že vás ten první nešálil. Ono co se dá také v simulaci golfu ještě vymyslet, že jo. A tak autoři alespoň obohatili nově Linky spoustou filmů, které vás provedou okolím jednotlivých hřišť i jamek a poučí vás o historii kdečeho. Links LS nabízí několik typů her, s jejichž pravidly, pokud je dobře neznáte, vás autoři dokonale seznámí v poměrně dobře napsaném helpu. Hrát můžete na třech golfových hřištích, které bohužel oproti starší verzi neobsahují skoro žádné vodní překážky, čímž mě tvůrčí připravili o radost moci vstřelit míček do některého z jezírek. Dále umožňují také vytvářet si vlastní hráče, pro něž si lze vybrat vzhled jednoho ze tří mužů, či jedné ženy. Pokud chcete mít svého hráče hodně podobného vaší malíčosti, můžete si ta-



A je to. Konečně v důlku. Padla, deme domu.

VELIKÝ PALMER VIRTUÁLNÍ

Na třetím CD-čku je několik dalších videosekvencí, které vás dokonale seznámí s jedním z hráčů, takže se dozvíte, kde se narodil, kde bydlel a promluví zde dokonce i jeho bratr. Můžete také Arnoldovi Palmerovi, tak se tento hráč totiž jmenuje, položit několik otázek a ve virtuální realitě se projít po jeho oblíbeném klubu. A co víc Arnold je tu také jedna z postav řízená počítačem, takže si proti němu můžete dokonce i zahrát, ale věřte, že je opravdový profesionál a porazit ho není nic lehkého. Mě se to nikdy NEPODARILLO a asi ani NEPODARÍ.



ké vytvořit vlastní zvukové soubory, kterými budou vaši hráči komentovat své výkony. Zkrátka Links LS nabízí téměř úplnou volnost v nastavení jednotlivých parametrů.

Proč lidé, kteří prohlašují, že pro ně peníze nic neznamenají, nikdy žádné nemají? Grafika hry je téměř strhující. Téměř hlavně proto, že se v základech hodně podobá starší verzi, takže vás, co si ji ještě pamatujete, zase až tolik neohromí. Lépe řečeno, v základech je úplně stejná, rozdíl je jen v použitém rozlišení. Můžete si vybrat mezi 800x600 nebo 1024x768 a to v šedesáti či třiceti tisících barvách, takže je celkem dobré mít dva megabyty video paměti. Pokud je máte, pak se pohled na golfové hřiště skutečně hodně přiblíží realitě, což můžete posoudit z okolních obrázků. Zvuky se také velmi povedly, dokonce se stalo něco, co jsem vůbec nečekal. Už když jsem si odnášel Links LS domů, mimoděk jsem si vzpomněl na chabé ozvučení předchozí verze. Občasné zavřikání nějakého ptactva, působilo spíše rušivě, než by nějakým způsobem doplňovalo atmosféru hry. Napadlo mě, že by vůbec nebylo špatné, kdyby při pobytu na hřišti neustále šuměl vítr, tak jak je tomu ve skutečnosti. A k mému překvapení jsem nebyl jediný koho to napadlo. Autoři to nejen zahrnuli do hry, ale navíc ještě přidali různé další zvuky, jako přelétávající vtáček, projíždějící auto či občasné zahřmění signalizující blížící se bouřku. Výsledek je téměř dokonalý. Jediné co mi kazí radost z tohoto nápadu, je to, že má zvuková karta, tedy Gravis Ultrasound, je zde podporována pouze v mono módu, což značně snižuje prostorový dojem ozvučení. No, ono o snížení se ani mluvit nedá, ono to tento dojem prostě úplně zruší.

Poslední slovo. Nevím, jak bych měl Links LS vlastně ohodnotit. Vy, co jste se podívali na můj verdikt dříve, než jste dočetli recenzi na toto místo, jste se možná podivili, proč jsem dal nějakému golfu tolik. Ale nemohu si pomoci, Links LS je prostě jednoznačně nejlépe zpracovaná simulace tohoto sportu na PC a to ze všech, které se kdy na této platformě objevily. A i když já sám až tolik golfu neholduji, myslím, že pro ty, jenž jsou na tom opačně a nemají peníze na to přihlásit se do některého klubu, či si postavit hřiště vlastní, je to alespoň dokonalá náhrada toho, co jim jejich společenské postavení odprá. Takže proto, přestože mě samotnému se nápad zpracovat golf na počítači příliš nezamlouvá, jsem dal tolik, kolik jsem dal. A to už je asi všechno, tak zase možná někdy. -Twyn

Nejprve Vás znechutí a teprve **potom** si to u vás začne pomalu žehlit.

Synnergist

MAREK RŮŽIČKA

Šok. Když jsem si jel vyzvednout *Synnergist* do redakce, bylo mi oznámeno, že je to adventka v „občejně VGA“. Říkal jsem si, že na rozlišení nezáleží, například *Lost Eden* či *Simon the Sorcerer II* byly také ve VGA a při tom se jednalo o skvostnou podívanou. Ovšem to jsem ještě neviděl *Synnergist*. Současný trend stvořit graficky dokonalou hru se mu přímo vyhnul velkým obloukem. Obdobnou grafiku bylo možno naposledy shlédnout v roce 1991 ve hře *Countdown*, ale to je přeci jenom pár let zpátky.

Bohužel, vše co má něco společného s vizuální stránkou hry je přímo tragické. Naplň digitalizované a naplň dokreslované pozadí nevalné kvality, animace s frekvencí zhruba tři obrázky za vteřinu a jako vyvrcholení, herecké výkony (doporučuji vrhače šipek v baru - otřesné). Občas mám pocit, že všichni zkrachovali herci končí u rolí v počítačových hrách. Když už jsem se začal věnovat hereckým výkonům, rád bych se také zmínil o rozhovorech. Ve většině her si jednotlivé postavy drží stále stejnou úroveň a styl mluvy. V *Synnergistu* tomu tak je skoro u všech postav, pouze u našeho hrdiny se objevuje jakási schizofrenie. Některé jeho odpovědi a dedukce jsou hodny Sherlocka Holmese, ale jiné si zase nezadájí s pětiletým dítětem, ale to jen tak na okraj.

Dalším vyrazěčem dechu je hudba. Pokud jsem se někdy snažil naznačit, že je hudební doprovod v některé hře opravdu slabý, přirovnával jsem ho k pochybným tónům linoucím se z reproduktoru. Ovšem teprve *Synnergist* mi ukázal, jak ony pochybné tóny vlastně zní. U komponování jsem našťastě nebyl, ale vsázel bych na náhodná čísla.

I špatná hra má některé dobré vlastnosti (někdy). První věc, která vás po takto tvrdém uvítání potěší, je prostředí, ve kterém se *Synnergist* odehrává. Ocítáte se v blízké budoucnosti ve městě, kde bohatí stále bohatnou a chudí se topí ve stále větší bídě. Největšími problémy se stávají kriminalita,

obchod z drogami, prostituce atd. Mimo to se ztrácí bezdomovci, v oběhu se objevuje nová droga s podivnými účinky a po městě se pohybuje maniakální vrah, který zabíjí své oběti pozoruhodným a dostatečně krvavým způsobem. Takže zajímavá doba, ve které není nouze o překvapující objevy. Ponurá atmosféra je ještě umocňována všudypřítomnou smrtí, která často potká i vaše nejbližší přátele. Váš hrdina, novinář místního plátku, se snaží přijít na kloub záhadné smrti svého přítele, který mu těsně před tím, než skončil, nechal vzkaz, že objevil něco velkého. A aby toho nebylo málo, ještě se vám zdají drastické vize z prostředí psychiatrické léčebny. Zpočátku v tom budete mít pekelný zmatek, ale jelikož děj má rychlý spád a problémy v *Synnergistu* se řeší logickou cestou, tak se pomalu začnete prokousávat souvislostmi až k finálnímu setkání s vaším úhlavním protivníkem, které přinese nečekané rozuzlení. Ale nebudu vám již více prozrazovat, protože bych vás okradl o to nejlepší co hra poskytuje.

Poslední slovo. Přestože je *Synnergist* technicky jedna z nejhorších her poslední doby, stále ji poutává atmosféra a propracovaný příběh drží alespoň mezi průměrem. Mohla to být přinejmenším hra, o které by se někdo doba vědělo, a kterou by kde kdo znal, kdyby se tvůrci zaměřili trochu více na technické zpracování. Takhle se stává pouze pravým opakem nezáživných her se skvělou grafikou a hudbou, proklíná-ných právě pro nulovou atmosféru a naivní příběh. -Marek

★★★★ 55

HLEDEJ!

Countdown, 1991, je po grafické stránce takřka totožný se *Synnergistem*, jenže má pětiletý náskok. Přestože se do *Synnergistu* můžete pořádně zažrat (pokud překousnete strašnou grafiku), na psychopatický strach čišící z *Countdownu* to prostě nemá.



Policejní stanice.

minimum: PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM, 4 MB HDD

doporučeno: PC 486, 4 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster

testováno: PC Pentium /90, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster Pro

typ, žánr: adventure, sci-fi - horor

firma: Vicarious Visions / 21st Century Entertainment



Jessica. Jedna z mála sympatických postav v této hře. Jak tomu obvykle bývá, nečeká ji zrovna pěkný konec.

The Elk Moon Murder

MAREK RŮŽIČKA

Do levé ruky si vezměte **dýmku**, do pravé **housle** a můžete se směle pustit do **vyšetřování**.

Počítačová hra či další díl detektivního seriálu? Představte si, že si takhle jednou odpoledne sednete k bedně, dostanete vyšetřovací náladu a oni budou zrovna dávat jeden detektivní pořad za druhým. Kojaka po chvíli vystřídává Colombo a než si stačíte tyto dva případy v hlavě urovnat, objeví se Dempsey s Makepeaceovou a tečku za skoro proflákaným odpolednem udělají Bodie a Doyle. A co že má tato televizní mánie společného s *The Elk Moon Murder* (TEMM)?

Až na drobné detaily, všechno. Stejně jako ve výše zmíněných seriálech se v *TEMM* ocitnete v detektivním prostředí a máte-li kladný vztah k tomuto žánru, budete se určitě bavit. Monitor se promění v televizní obrazovku, protože tvůrci se drželi hesla bez full motion videa ani ránu a opravdu se jim to zdařilo. Nebýt myši, kterou musíte občas kliknout, splňuje *TEMM* iluzi televizního pořadu dokonale. Zkrátka skoro vůbec nic neděláte a jenom koukáte na monitor.

Naneštěstí tu je ještě jedna drobnůstka, kterou má *TEMM* společnou se čtveřicí filmů zmíněných na začátku. Ony čtyři

filmy vám vystačí zhruba na čtyři hodiny slušné zábavy. *TEMM* také.

Je to natolik ohromný nedostatek, že se z *TEMM* stává prakticky rovnou špatná hra. I když termín špatná hra je v tomto případě mnohem lepší nahradit termínem necelá hra. *TEMM* je prostě takové dvoucédéčkové demo, které za chvilku dohrajete a už se budete těšit na kompletní, pořádnou a plnohodnotnou verzi. Tě se ovšem nedočkáte.

Zápletky. Kdo by neznal Santa Fe. Místo, kde společně s přistěhovalci dodnes žije i původní obyvatelstvo Ameriky. Na první pohled bezstarostná země se šťastnými lidmi. Ale i zde se může stát taková obyčejná vraždička.

Obětí je Anna Elk Moon, zdejší restaurátorka indiánských hrců, která má jako na potvoru známé ve vysokých kruzích, které by moc zajímalo, kdo je pachatelem. Vy se ujímáte vyšetřování a na vyřešení celého případu máte pouhých pět dnů. Ale nebojte se, ono vám to bude hravě stačit.

Zpracování. *TEMM* se dá všesměs rozdělit na tři části. V první vyslechnete všechny osoby spojené s případem, ve druhé určíte, kdo je vrah a necháte na něj vystavit zatykač a ve třetí vraha lapíte. První část se skládá z vyslýchání podezřelých a má skoro konstantní délku hracího času (pár hodin). Závisí to zejména na znalostech angličtiny, protože mnohokrát nebudete vyslýchánému rozumět ani slovo a budete nuceni některé rozhovory přehrát několikrát do kolečka. Něco jako titulky, o tom si můžete nechat nanejvýš zdát.



Přesně takhle vypadá policejní stanice v Santa Fe.

minimum: PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster 16

doporučeno: PC 486, 8 MB RAM, quad speed CD-ROM.

testováno: PC Pentium, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster 32

typ, žánr: interaktivní film, detektivka

existuje na: Mac CD

firma: Activision

Druhá část, při které vybíráte vraha je vlastně zkouškou vašich dedukčních schopností. Já jsem ji zřejmě neprošel. Správného vraha jsem zatknul až na šestý pokus a to máte jen okolo patnácti podezřelých.

Třetí a nejkratší část je tím nejlepším, co v sobě hra má. Hra dostane v tuto chvíli nebyvalý spád a končí zajímavým vyvrcholením. Kdyby *TEMM* byl delší a většinou by se jednalo o tuto třetí část, bylo by to přeci jenom o něčem jiném. Co se týče zpracování, splňuje *TEMM* kritéria interaktivního filmu na sto procent. Mezi nesčetnými filmovými šoty párkrát kliknete myši a už jste u konce. Něco podobného tu již bylo mnohokrát a pokaždé byli hráči znechuceni triviální obtížností a délkou celé hry.

Poslední slovo. Tak už jste se rozhodli mezi *The Elk Moon Murder* a odpolednem stráveným u televize? -Marek

★★★ 40



Vždyť ten amatér nemá odjištěno!

JAN KOMÁREK

Alien Breed 3D II

The Killing Grounds



minimum: A1200, 2MB RAM.

doporučeno: A1200, turbokarta, 4 MB RAM.

testováno: A1200, Blizzard 1230-IV, 50 MHz, 6 MB RAM.

typ, žánr: akční (3D), sci-fi

firma: Team 17 / Ocean

A tu mu řekl Bůh: „Nepoznáš žádnou z radostí tohoto světa, dokud nezahraješ *Alien Breed 3D*“, a když on odpověděl: „Hrál jsem ho již“, takto pravil Bůh: „Stvořím tedy pro Tebe díl druhý, jenž bude jak skvostná hvězda ve Tvé myslí zářiti a Tvá hráčská touha nebude se k ničemu jinému upírat.“ (Cormackovo evangelium, sv. 26/18)

Tak ono se jim to opravdu povedlo. No jistě, kdo šlehl před pár měsíci vypuštěné demo od *Teamu 17*, určitě nepochyboval, že něco takového se už moc pokazit nedá. A proto, amigisti, vy kteří již dlouhou dobu pláчете nad softwarovým výdělkem, pozvedněte své usazené oči a spartíte TO, na co jste tak dlouho čekali. A TÍM je pokračování slavného *Alien Breedu 3D* od nadprůměrně inteligentních programátorů *Teamu 17*, kteří si za svoji letitou práci vybudovali pevná místa v myslích a srdcích snad všech hrajících amigistů. Nemám sice tahle *DOOMova* dítku dvakrát v lásce, a proto jsem možná k *Breedovi 2* trochu skeptičtější než můj brácha Joe, ale tohle dílo si stejně zaslouží samou chválu!

Budíček kápo! Vaším „ztělesněním“ na monitoru se stane opět jeden z největších hrdinů, jakého kdy matička Země zplodila, tedy dobře známý kapitán Reynolds. S ním budete podobně jako v prvním díle prožívat radost z prvního uštěhlého vetřelčí hlavy i starosti při křížové palbě ze všech stran a nedostatku lékárníček či střeliva. Příběh se začne rozvíjet na palubě vesmírného křižníku *Earth Force*, který hájí barvy lidského pokolení ve válce proti ublentaným a chamtivým vetřelcům. Právě tento křižník vyzvedl cpt. Reynoldse v jeho unikovém modulu a zachránil ho před jistou hibernační smrtí. A zřejmě na to doplatil, jelikož stačila chvilka nepozornosti, kdy vetřelci křižník lokalizovali, napadli jej svými hordami a členy posádky degradovali na masné, zkrvavené fleky. Náš hrdina zatím nemá o těchto hrůzách ani potuchy, protože se teprve pomaloučku probírá z předlouhého snění. Až si promne oči a po několika marných pokusech spojit se s posádkou lodi zbystří svoji cvičenou pozornost, nastraží ušiska, chopí se své přítelkyně nejvěrnější - brokovnice a vstoupí do ztemnělých chodeb a sálů bitevní lodi, která ještě před pár hodinami pulzovala docela jiným životem...

Pst, slyšíte? Měsíček! Tak, nikdo už asi nespočítá, kolikrát byl podobný příběh ve hrách použit, ale konečnou tohle není adventura, abychom hodnotili jeho originalitu. U 3D akční řežby je mnohem více ceněna jiná věc, a to jestli má správnou atmosféru. Ta pravá nálada plná napětí a strachu z toho, co se krčí za nejbližším rohem, si na Amize našla hlňzdečko jediné v sérii *Alien Breedů 3D*. Kdo už okusil třeba *Fears*, určitě mi dá za pravdu, že jen šílenec by tam zkoušel hledat cosi jako atmosféru, stejně tak v přece jen trochu bezduchem *Gloomovi*. „*Breed dvojka*“ pokořil nejen v tomhle oboru svého „tatíka“, až totiž



budete naslouchat nepřítelům řevu vetřelců v jinak mrtvolně tichých komnatách, až budete uhybat před svištěcími střelami nepřátel anebo sami pálit jednu ránu za druhou, až vám bude do slechů přizvukovat směsice skřipavých, dunivých a jiných tajemných zvuků, pak teprve poznáte skoro opravdové pocity člověka, jenž je v eminentním ohrožení života. A když vám do toho ještě bude po čele stékat pot, bude to téměř dokonalé. Ale dost, atmosféra je zkrátka úžasná s velkým Ů, myslím, že na Amize jste až dosud neměli možnost něco takového prožít. K tomu výborně padnou také občasné „hlášky“ vašeho hrdiny, který sem tam komentuje některou zajímavou situaci. Mezi námi - nic moc, ale potěší to.

Hódnej vetřelec, pojď..., tu máš! Brokovnice je sice moc krásná věc, ale na vymetení celé stanice přirozeně stačit nebude (hlavně s municí by byly potíže), takže v dalších prostorách křižníku budete s radostným vyjeknutím nacházet nové a modernější zbraně, samozřejmě vedle i škatulky s náboji a klasické lékárníčky a klíče / karty. Ohledně výzbroje už asi není co vymýšlet, protože naleznete zase takové známé věci jako granátomet, raketo- met, blaster, 2 druhy plasma gunů, „útočnou pušku“ a snad jedinou skutečnou novinkou v *Breedovi* je použití min. Celkem si Reynolds může zastřílet asi z deseti druhů zbraní. Rejstřík je to pěkný, avšak postupem času možná

NÁZOR JOE

Team 17 měl pravdu. *The Killing Grounds* jsou skutečně neuvěřitelně propracovanou hrou, jakou Amiga ještě neviděla. A nebál bych se tvrdit, že má nejlepší světelné efekty ze všech dnes existujících doomovek. Kromě toho, že hra vyžaduje neuvěřitelné nasazení a bez čtů ji dohraje asi jen málokdo (nikdo, koho znám, ji legálně nepokořil) nemá žádnou chybu. Bravo!

Odkazy: Web stránka *Teamu 17*: www.team17.com

přijdete na to, že není nad starou dobrou brokovnicí... Všechny ničící prostředky jsou konečně zpracovány vektorově a jsou navléknuty do slušivých textur. To je pak počíteček ze střelby!

A jak to všechno chodí a vypadá? Bombasticky prokreslené a jemné textury, jimiž se pyšnil *Breathless*, nedávaly dlouho nikomu spát. Ale italská machři, kteří jej stvořili, mají teď najednou co dohánět. Oproti *Breathlessu* jsou totiž veškerá prostředí v *Breedovi* o DOST pestřejší a rozmanitější, textury stěn jsou víc než dokonale vykreslené a jemňoulkové (moc se mi nezdá jen jeden druh textur, připadal mi trochu amatérštější než zbytek, ale co, mezi ostatními se ztratí), o zbraních už jsem se zmínil - je to stejná paráda, také vetřelci zapracovali na svém zevnějšku a někteří malinko i na své inteligenci. Významnou roli tu sehrává také hra světla a stínů, přechody z jednoho do druhého jsou provedeny fantasticky, holt Gourardovo stínování je bezchybné (to už jsem tutově někde napsal, ale co, vždyť je to pravda). Zkrátka, Páni grafici si zaslouží táákovoule poklonu. Snad jediné zklamání jsem zažil, když jsem testoval plynulost pohybu. Herní okno nežilá zrovna přes celou obrazovku, a přesto se mi pohyb na hodně slušné konfiguraci Amiga 1230 & 4 MB Fastky zdál takový malinko trhanější. Ale nebojte, jestli budete sdílet podobný pocit, zaručuji vám, že po krátkém zahrání bude fuč. Za vynikající zpracování se přeci musí trochu platit. Tak tedy, čeká na vás 16 úrovní nabitých napětím a drsnou zábavou a také mnoha překvapeními. Musím ještě jednou vzdát hold celému *Teamu 17* za to, že pro v dnešní době zatracovanou Amigu stvořil takovouhle perfektní podívanou. *AB3D 2* se určitě zařadí mezi to nejlepší, co bylo kdy na tomto počítači viděno, slyšeno a hráno. A zároveň to může být dobrá ukázka pro větší softwarových firem, jež se na Amigu vykašlaly, o co vlastně přicházejí. Jak se zdá, některé se již začínají chytat - mimochodem, taky se těšíte na *Myst*?

-Honza

★★★★★ 91

Po velmi dlouhé době se na našich monitorech objevuje technicky dokonalá střílečka. Jen aby to zase nebylo na úkor hrátelnosti...

minimum: Amiga 1200, 2 MB RAM,
3 MB HDD
testováno: Amiga 1230, 10 MB RAM
typ, žánr: Arcade / sci-fi
počet hráčů: 1-2
firma: Weathermine Software



Nepříjemný turborychlý třetí level. Pravděpodobně nejobtížnější z celé hry. Grafika exceluje!

Amiga je rájem pro arcady. O tom se nedá diskutovat, je to prostě fakt a tečka. Ale zkuste se v tom obrovském množství her orientovat, když první výtvor každého malého pišišvora, jenž se chce stát velkým programátorem, je zrovna střílečka!

Všem těmto snaživcům dala pořádně za uši dílna, z jejíž produkce pochází hra s podivným názvem XP8. Weathermine Software se na vývoj hry pekelně soustředili a teď se svým osmispřežím brzdí softwarové obchody a západní hitparády. Co na tej shoot'em upce může být tak zajímavého?

Předně je to bod numero uno: příběh. Sice není nijak originální, ale tuto zajímavou story si jistě všichni rádi vyslechneme. „Naše civilizace vyslala na cestu vesmírem sondu, která má za úkol navázat kontakt s jinými živými organismy. Sonda na své palubě nese poselství míru (všichni budeme žít v míru, pokavaď budeme mít prachy) a souřadnice naší planety. Zanedlouho jsme obdrželi odpověď od neznámých mimozemšťanů a do tohoto systému byla vyslána naše kosmická loď naložená nejrůznějšími obchodními artikly a ukázkami naší kultury. Avšak zanedlouho po vstupu lodi do cizího planetárního systému bylo spojení s ní přerušeno. Není pochyb - byla zničena nepřátelskou hvězdnou flotilou, která teď míří k naší domovské planetě. Musíme se bránit a tuhle spravedlivou válku vyhrát!“ Příběh se v průběhu celé hry vyvíjí a v závěru vrcholí neuvěřitelným finále, které mě zmáto natolik, až jsem si myslel, že jsem udělal něco špatně a XP8 dohrál znovu. Jenže konec je skutečně takový, jaký byl i předtím. Co je na něm tak překvapivého? Nechte se překvapit...

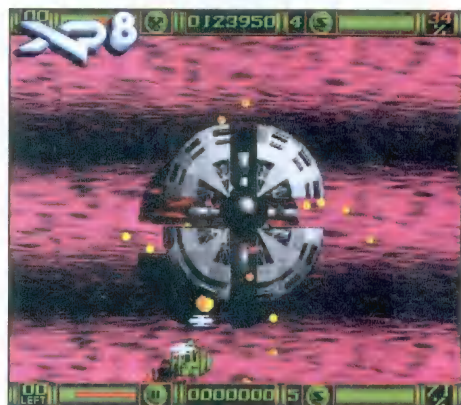
Tak jedeme dál. K příběhu se přímo pojí chmurná hudba, která v intru podbarvuje vyprávění příběhu. Netroufám si ji zařadit do žádné z existujících škatulek - není



Právě jsem sebral novou zbraň. Teď jim to natřu!

to ani techno, ani popík, ani grunge, soul už vůbec ne! Je to hudba dost zvláštní a mě se hrozně líbí. Rozhodně bych se nezlobil, kdybych si podobných skladeb mohl poslechnout vícero, ale bohužel je tu jen jedna jediná samotinka. Ale i tak (nebo možná právě proto) stojí za to!

Nyní nás s otevřenou náručí vítá první level a s ním grafika. Proti nám létají neuvěřitelně zpracované letky



S takovými dělama na tak maličkou raketku? Že se nestydí!

a já slintám, protože jsem něco takového na Amize ještě neviděl. Po podobné střílečce jsem zatoužil, když mi bylo dopřáno shlédnout *Raptora* na PC. Teď se mi můj sen splnil a přede mnou defilují vesmírné lodě traceované snad v Imagine, oslňují mě fantasticky reálné výbuchy a po obrazovce mě pronásledují prokreslené rotující meteority. Země pode mnou není ani chvilku v klidu, tu probleskují energetické výboje, támhle bublá léčivé bahno, jinde se zase přelévá láva v kráterech. Neustále mě sledují desítky radarů, které se v zoufalé snaze zachytit mou stíhačku a podat o ní hlavnímu štábu co nejpřesnější zprávu, zcela plynuce otáčejí do všech stran. Celé XP8 je grafická podívaná, která zvedne ze židlí i ty hráče, kteří si o sobě myslí, že už viděli všechno a už je nic nemůže překvapit.

Další zastávka na cestě k celkovému hodnocení je zvuk. Při pouštění XP8 přes zesilovač rezonoval celý můj pokoj hlasitými výstřely, bručivou elektronikou větších alien-ských lodí, dunivými výbuchy a ještě dunivějšími explozemi strážců každé

úrovně. Vysoce kvalitní samplý skvěle doplňují báječnou grafiku a nutno říci, že obě tyto složky se manikům z Weathermine Software povedly na jedničku s * a hra má díky nic výbornou bojovnou atmosféru.

Poslední slovo. Dojeli jsme na konečnou, už zbývá zhodnotit jen hrátelnost a celkový přístup hry k jejímu hráči. Velká přátelská show začíná již pohledem na hlavní menu, kde se dá customizovat úplně všechno, sílou a počtem stříť počínaje a četností objevování power-ups (upgrade zbraní, imunita...) konče. Hra je velice přehledná a hrátelnost se vznášá někde, kam už ani nedohlédnu. Výborná a dynamická zábava provází hráče celou hrou, ke konci ještě zesiluje a již jednou zmíněný překvapivý konec nasazuje tomuto dílku královskou korunu. Prostě - XP8 mít, dohrát a pak budete spokojeni! -Joe

P.S.: Při hře dvou hráčů si můžete zmorfovat vaše dvě lodi do jedné megastické. Bomba, co?

★★★★ 84

minimum: CD32/Amiga CD, 2 MB RAM.

existuje na: Amiga 500, Amiga 1200, PC-CD

testováno: Amiga 1230, 10 MB RAM, double speed CD-ROM

typ: Bojová

firma: Lighshock Software / NEO



Díváte se na nejhezčí background ze hry.

Fighting Spirit

Rozhodně ne propadák, protože se *Light Shock Software* od poslední až neskutečně zlepšil. Jeho 2D bojovka *Fighting Spirit* (FS) je sice jen další variací na téma *Street Fighter* (SF), ale v leccems předčí i amigáckou verzi *SF2 Turbo*!

Bylo, nebylo. Jednou za mnoho let se koná slavný turnaj, na který se sjedou nejlepší bojovníci z celého světa... bla bla bla... znáte to. Kdo by však řekl, že projekt FS je zbytečně mrhání penězi, disketami a CDčký, a že je to v dnešní době naprosto zbytečná hra, ten by se mýlil. Nabízí toho rozhodně víc než jeho zmiňovaný konkurent. V menu si můžeme vybrat nejen klasický turnaj proti počítači nebo řebzu s kamarádem, ale trochu netradiční položky team mode a story mode. Při týmové hře se zvolení bojovníci naverbují do dvou skupin, které se pak řežou a vyhrává ta, která má víc bodů ze vzájemných zápasů. Story mode nám řekne vše ze života maníka, kterého jsme dostali do spárů. Hra na něj prozradí, jaké měl dětství, proč se vlastně dal na pouliční souboje a co z toho bude mít, pokud vyhraje. A či že životní příběhy si vyslechneme?

Ve FS se vyskytuje celkem deset fighterů. Sedm lidí, jedna žena a dvě zvířata. Eh, sorry, pařanky, tak tedy osm lidí a dvě zvířata. *Light Shock Software* si s vymyšlením národností příliš těžkou hlavu nedělali, do hry vrhli rovnou čtyři Američany (Lorentz O'Donnel, Eric Winsdor, Burke Mortlock a možná něžná Sheila Nash) - to asi aby alespoň jeden vyhrál. Jim asistují Japonec Kento Sazaki, obyvatel Thajska Tong Lee, Číňan Yuri Hishimoto a indický 164-letý dědula Shuzar. Jistota raritou je přítomnost tygra Rhatanga, o kterém nám však ze ZOO nepřišly téměř žádné informace - uvedena je pouze jeho výška v kohoutku 203 cm (pěkně macek!) a hmotnost 152 kg (ale nějaké hubenější). Ještěři Yodonovi je už třista let a zjevil se kdesi v brazilském pralese.

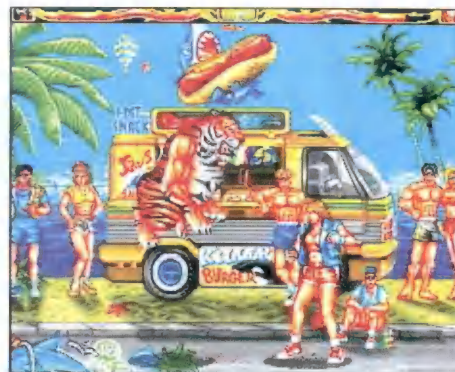
Akira - propadák. Cedric - bomba. Black Viper - propadák. A co Fighting Spirit?

Pokud ve vás *SF2T* zanechal tak skvělé vzpomínky, že jste se v noci probouzeli celý zpocený a s pocitem miminka bez plenkových kalhotek Bobi, tak ode dneška už můžete opět klidně spát. Zmizelo debilní intro, ve kterém na vás Chun-Li vyplazovala svůj namodralý jazyček, podivná grafika i trhaná animace. Místo toho zkuste FS a mrkněte se na prokreslené postavky, užijte si dobré zábavy a podívané na hezky animované bojovníky a aktivní (tedy také animované) backgroundy. FS lze hrát tolika odlišnými způsoby, že mu na chuť musí přijít snad každý. Nezkušenci si vypnou speciální pohyby, drsoňové naopak přitvrdí, zapnou co nejvěrnější krvavé efekty a hru pokoří svým životním nasazením. Dvě skupinky sídlištních rváčů se střetnou v pouliční rvačce a díky FS se mírovou cestou rozhodne, která skupinka získá pod svou správu další blok... FS potěší i „normální“ hráče, kteří si prostě chtějí vyzkoušet nakolik umějí ovládat svůj joystick a při tom si poslechnout pár slušných tracků.

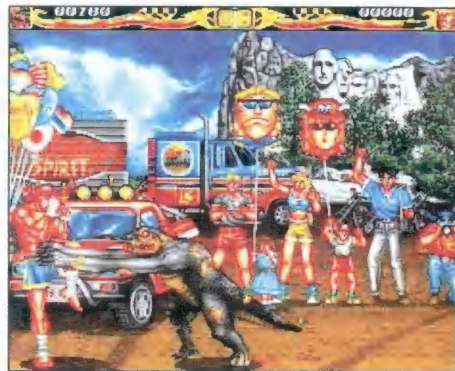
Poslední slovo: Jsou čtyři hodiny odpoledne a venku se právě setmělo tak, že skoro ani nevidím na klávesnici. To snad *SF2T* nechal nad Prahu stáhnout všechny mraky světa, aby se v tomto chmurném prostředí rozloučil s amigáckou komunitou. Nastupuje nověj, mladěj, a je to sekáč, pánov! FS se *NEO* tentokrát povedl, jen se bojím toho, co přijde příště. Byl tu skvělý Cedric, pak příšerný Black Viper, teď dobrý Fighting Spirit, a co bude příště? Jsem skutečně zvědav... Nýčko právě poprvé zahřmělo, takže rychle pádlím odevzdat článek, než se strhne kyselý pražský liják.

Nashle! -Joe

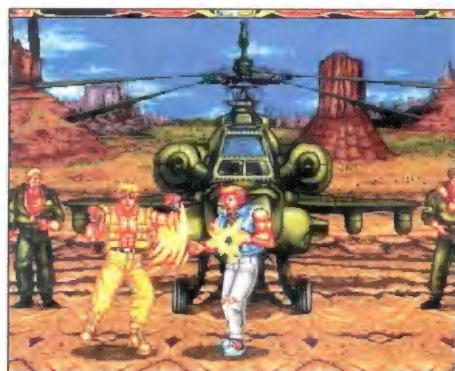
JOSEF KOMÁREK



Tygřík se přestal starat o Sheilu a dostal zálsk na toho velkého horkého psa.



Díváci po vzoru SF Alpha povzbuzují svého hrdinu. Kterej to ale je?



Základna U.S.A.F. Vojáci se připravují na svou první (a poslední) akci ve Vietnamu.



Hele, kluci, nechte toho! Čumí na vás předseda...

★★★★ 71

Kompletní řešení. Synnergist

KAPITOLA I. Začínáte v kanceláři svého šéfa Hallmaga, který si vás pozval na kobereček, kvůli nedodělané reportáži. Seberte ze skříňky nůž na otevírání dopisů a opusťte místnost. Ze svého psacího stolu vezměte zápisník s tužkou a ze šuplíku lepicí pásku. Z terče na zdi sundejte vaše šťastné šipky, promluve si s Hillary a jděte pryč. Metrem se přesuňte do Ambrouse Foundation. Na zemi bude ležet krabice. Víko krabice rozřízněte nožem na dopisy a vyndejte zevnitř jídelní ticket. Krabici pak zavřete a zalepte páskou. Promluve si s recepční. Nebude vás chtít pustit k Victorovi Ambrousovi, a proto jí otravujte tak dlouho, dokud vám rozhovor s Victorem neumožní. Ten vás pozve k sobě do kanceláře. Udělejte s ním interview, opusťte kancelář a vraťte se do New Arthus Chronicle. Na záznamníku vás čeká podivná zpráva od vašeho přítele Nicka. Rychle za ním jeďte do Heisenberg Parku. Bohužel tam najdete už jenom jeho roztrhané tělo. Prozkoumejte ho a pak chytněte zlodějíčka schovaného ve křoví. Vyzpovídejte ho a on vám dá Nickovu peněženku. V této peněžence najdete falešnou FBI průkazku, pytlíček s modrým práškem a zápalky. Přečtěte si poznámku napsanou na zápalkách a jeďte do Last Chance Baru. Nejprve si promluve s bufetákem před vchodem a pak se pokuste vstoupit do baru, ovšem vyhazovač po vás bude chtít heslo. Znovu si promluve s bufetákem. Zadarmo ani kuře nehrabe, a tak bude od vás bufeták za heslo požadovat nějaké pití. K tomuto účelu vám bohatě postačí jídelní ticket z Ambrouse Foundation. Vyhazovači řekněte heslo a ještě mu dejte nějaké peníze. Uvnitř baru si promluve s Jessicou (žena v červeném). Zastaví vás hráč šipek, který vám po několika vyhrůžkách navrhne, abyste si s ním zahráli. Při hře použijte své šťastné šipky. Až se ho zbavíte, přijde k vám Jessica. Na otázku jestli s ní půjdete do jejího bytu odpovíte záporně a opusťte bar. Venku vás přepadnou dvě osoby a ukradnou vám klíče od bytu, Nickovu peněženku i pytlíček s modrým práškem. Naštěstí vás najde Jessica a odveze vás k sobě.

KAPITOLA II. Až se proberete, vyzpovídejte Jessicu. Po chvíli přijde její pasák a bude vás chtít zabít. Utečte ven oknem a jeďte hlásit přepadení na policejní stanici. Úředníkovi za okýnkem řekněte, že se znáte s Barberellem a on vás pustí do jeho kanceláře. Na stole si přečtěte fax, na kterém jsou informace o vraždě Nicka a dalších osob. Vedle odpadkového koše leží rozstříhaný dopis. Splete ho lepenkou, prostudujte ho a jeďte na místo činu. Hlídačického policistu osáhlé pomocí falešné FBI průkazky a dostanete se přímo k mrtvému tělu. Zeptejte se vyšetřovatelky na všechno co ví a prohlédněte si tělo. Jeďte do márnice. Uvnitř potkáte Janitora, který bude uklízet. Nebude nijak reagovat na vaše otázky, protože ztratil fotku své dívky. Prozkoumejte vozík a přečtěte si diář, který na vozíku leží. Před márnicí jsou kontejnery na odpad a právě v nich naleznete ztracenou fotografii. Seberte ji a dejte ji Janitorovi. Pustí vás k doktorovi. S doktorem si promluve o obětech masového vraha a jděte se s ním podívat na tělo mrtvé policistky. Žaludek vašeho hrdiny to jaksí nezvládne a vaše postavička tedy odběhne na chvíli pryč. Ovšem než se stačíte vrátit, někdo zabije doktora obvyklým způsobem (rozsápání vrchní části těla) a vyskočí ven oknem. Ze země vezměte speciální brýle pro zkoumání organických tkání. Jděte před márnici a nasadte si brýle, které vám ukáží organické zbytky okolo díry do země (podobné org. zbytky můžete najít i v Heisenberg Parku). Než se pů-

jdete uklidnit do vlastního bytu, musíte najít klíče, které vám ukradli zloději. Jeďte do New Arthus Chronicle a sedněte si ke svému stolu. Prohlédněte si stůl a najdete žvýkačku nalepenou na straně stolu. Ve žvýkačce je ukryt váš náhradní klíč od bytu. Vemte si ho a konečně se můžete vrátit k sobě domů.

KAPITOLA III. Doma vás uvítá zvonící videofon, v kterém se ozve Jessica. Nabídne vám společnou večeři v restaurantu Skyline s tím, že přesný čas schůzky vám zavolá později. Než se opět pustíte do vyšetřování seberte ze stolu „pager“ a ze šuplíku tašku. Jeďte na místo činu, kde byla zabita policistka. Když si nasadíte brýle, uvidíte na zemi organický vzorek. Strčte ho do tašky a odjeďte na



policejní stanici. Konečně se vrátil kapitán Barberelli. Požádejte ho, jestli by vám neumožnil přístup do policejní laboratoře. Striktně to bude odmítat, a tak vám nezbude nic jiného než ho vydírat. Zeptejte se ho na jeho soukromý život a vztah s manželkou. Když se začne vykrucovat, použijte proti němu jako důkaz slepený dopis, který jste tu před tím našli. Cesta do laboratoře je volná. Vedoucí laboratoře však nebude přítomen. Vezměte láhev s kyselinou chlorovodíkovou a zanechejte mu vzkaz (použijte zápisník na dveře) a přilepte ho páskou, aby náhodou neuletěl. Nyní je ta pravá chvíle k dopisování článku o Ambrouse Foundation.

Znovu jeďte do New Arthus Chronicle a začněte psát. Vzpomenete si na nějaký článek v novinách s podobnou tematikou, který by vám výrazně pomohl. Najdete ho před Last Chance Barem v popelnici, kde se hrabal bufeták. Opět se vraťte ke psaní a hotovou reportáž odevzdejte Hallmagovi. Až půjdete ven, obdržíte zprávu od vedoucího laboratoře, že již dorazil na své pracoviště. Jeďte za ním, promluve si s ním o vraždách a modrém prášku a dejte mu tašku se vzorkem, aby ho dal na podrobnou analýzu. Opusťte laboratoř. Dostanete zprávu od Jessici, že na vás čeká před Skyline Restaurantem. Vlezte do metra. Když si budete kupovat žetony na metro, dojde k přepadení ve vaší těsné blízkosti. Prohlédněte si oběť, která jakoby zárazem ožije a uteče. Nyní budete mít krátkou vizi z psychiatrické léčebny. Po ní jeďte za Jessicou do Skyline Restaurantu. U vchodu vám policie sdělí, že zde byla rozsápána další oběť. Řekněte jim, že na vás uvnitř čeká vaše přítelkyně a oni vás nechají být. Odkryjte plachtu z mrtvého těla a z hrůzou zjistíte, že je to Jessica.



KAPITOLA IV. Promluve si s vedoucím laboratoře (Jim) a následujte ho do laboratoře. Znovu si promluve s Jimem, který vám sdělí důležité informace o zastřešeném Felden Malthusovi a o Primax company. Vedle umyvadla leží zpráva o vzorku, který jste chtěli nechat analyzovat. Vezměte ji a přečtěte si ji. Než odejdete, prostudujte monitor v rohu místnosti. Nastupte do metra a jeďte do Primax company. Promluve si s opravářem o jeho práci a sdělte mu, že jste pracovali v podobném oboru. Otevřete opravářův vůz, prozkoumejte plášť, který visí ve dveřích, a ukradněte z něj identifikační kartu opraváře. Ve vozu ještě najdete bednu s nářadím a tu dejte opraváři. Otevřete vstupní dveře a hlídače ukažte opravářovu ID kartu. Dostanete se do Feldenovy kanceláře. Ze země seberte kleště, prozkoumejte nejprve stůl, a pak pyramidu. Podívejte se na sejf a zadejte vstupní kód 335336. Otevřete sejf, přečtěte si finanční doklady a červenou knihu. Objeví se JoeTV a dá se s vámi do řeči. Vyzpovídejte ho, aby jste získali informace o Noxytechu.

Opusťte kancelář a jeďte právě do Noxytechu. Popovídejte si s opilcem a dejte mu láhev piva. Nyní si trochu pohrajete s poplašným zařízením. Nejprve ho polejte kyselinou chlorovodíkovou, a pak stříhejte kleštěmi dráty v pořadí červený, žlutý, zelený a modrý. Můžete vstoupit do Noxytechu. Otevřete kulatý kontejner a vezměte si z něj „hypodermic injector“. Promluve si s vědcem a získejte od něj všechny možné informace, které odhalí spojitosti mezi tajemnou drogou, Victorem Ambrousem a vraždícími monstry. Nakonec se zeptejte na psychiatrickou léčebnu. Přemístěte se do léčebny. Oslovte doktora, který z toho omdlí. Vezměte si jeho plášť, v jehož kapsách najdete diář a klíče. Klíči odemkněte dvířka do podzemí a vstupte. Otevřete ovládací panel a prozkoumejte ho. Potřebný kód (313) najdete v diáři. Po zadání kódu vám bude umožněn přístup do tajné laboratoře. Oblékněte si plášť, vezměte si pistoli a odejděte horními dveřmi. Ocitnete se v místnosti, kde je držen JoeTV. Prozkoumejte stromek, vytrhněte ho z květináče a květináč si vezměte. Nožem na dopisy vypáče Security Box a zapalte ji sirkami. Položte květináč do míst kam kape ze stropu voda a vylejte ho na Control Panel. JoeTV je připoután, a tak mu pomozte kleštěmi.

KAPITOLA V. Prohlédněte si vstup do budovy a objevíte páčidlo. Po tom, co seberete páčidlo, vyleze z auta řidič. Promluve si s ním a řekněte mu, že vás posílá JoeTV. Řidič vás odveze do Skyline restaurantu. U vchodu najdete kámen. Vstupte a uvnitř otevřete dveře vpravo. Sledujte na monitoru, jak Victor Ambrouse nechá povraždit všechny drogové bossy. Páčidlem sundejte kryt z ovládacího panelu a přestříhne dráty kleštěmi. Aby jste nedostali elektrickou ránu, vytrhněte drát za pomoci pláště. Vraťte se do hlavní haly a jděte k počítači. Přilepenou součástku rozbijte kamenem a dovnitř zamontujte drát z ovládacího panelu. Drát na druhém konci přilepte páskou. Jděte otevřít dveře hlavního vchodu, ovšem místo nich se otevře výtah. Nastupte do něj a jeďte do jídelny. Potřebujete vylézt na atrapy viaduktu. Páčidlem uvolněte řečnický stolek a přirazte ho k viaduktu. Prohlédněte si lustry a vylezte na viadukt. Na stropě se nachází poklop bránící vám dostat se na střešinu budovy. Potřebujete elektrickou energii k jeho otevření. Zkuste k němu připojit brýle, ale bude vám chybět drát. Vraťte se pro něj dolů. Než vyndáte drát z počítače, strčte kámen mezi dveře výtahu, aby se vám nezavřely. Drátem připojte brýle k poklopu a vylezte na střešinu. Co nejrychleji zastřelte pistolí oba muže. Kleštěmi odstříhne vysílač a seberte ze země šroubovák. Prohlédněte si kryt a odšroubujte všechny čtyři šrouby. Kryt vykopněte a vychutnejte si závěrečnou sekvenci. Konečně se dozvíte odkud se vzali vaše podivné sny a co je vlastně Victor Ambrouse zač. -Marek

návody PC **The Pandora Directive**

MAREK RŮŽIČKA

První část návodu.

DEN PRVNÍ. Celý váš příběh začíná vcelku nevinně setkáním s Gordonem Fitzpatrickem. Tento starší muž vás požádá o nalezení jeho přítele Thomase Malloye. Pro začátek vám dá pouze jeho fotografii a zmíní se o tom, že jistý čas bydlel v hotelu Ritz.

Od Fitzpatricka obdržíte 4000 dolarů a vizitku s telefonním číslem. Je pravý čas vyrazit do ulic. Kromě rozhovorů, které jsou popisovány v návodu vám doporučuji si nejdříve projít všechny osoby, žijící na Chandler Ave. Před Ritzem si promluve s Chelsea.

Prohlédněte si pozorně celou ulici. Měli byste najít na zemi Nilovu peněženku. Jděte do skladiště v jihovýchodní části. Uvnitř naleznete bedny a v jedné z nich láhev skotské. Odnesete ji šilenému Garymu, který se nachází za hotelem Golden Gate. Dá vám za ní klíč, jež patří Malloyovi. Nyní si znovu promluve s Chelsea. Když budete přivítivý, podaří se vám smluvit si s ní rande. Jděte do Ritzu, zaplaťte Nilovi dluh a zeptejte se ho na Malloye. Musíte mu dát ještě stovku, než vám řekne, v kterém pokoji Malloy bydlel. Tento pokoj bude zamčený číselným kódem. Nilo vám kód prozradí, ovšem naučtuje si dalších 500 dolarů. Jděte do Malloyova pokoje, kde vás neznámý muž omráčí.

DEN DRUHÝ. Až se proberete z bezvědomí, prohlédněte si pokoj. Z postele seberte šátek, otevřete jednu z krabic a vezměte si z ní knihu Airport of the Gods. V zásuvkách psacího stolu najdete kartu s adresou na Acme Warehouse, fotku Regan a obálku. V křesle je schovaná fotografie Malloy & Llama. Na nočním stolku ještě najdete dopis a stvrzenku ze zastavárny.

Bohužel jste propásli rande s Chelsea. Ani za ní nejezděte, protože už stejně nebude doma. Místo toho si to nasměrujte do kabiny, o které jste se dočetli v dopise od Davida Wrighta.

V jedné ze zásuvek najdete CDčko. Vedle stromu najdete zmuchlaný papír, na kterém jsou napsána pravidla k hádance. Vraťte se do Texova pokoje s počítačem a spusťte program na CDčku. Podle pravidel vyřešíte puzzle (viz obr.). Získáte tak kód potřebný k otevření tajné místnosti v kabině a několik dalších informací. Jděte do kabiny, vylezte po schodech nahoru a shoďte obraz ze zdi. Najdete tak otvírací mechanismus. Musíte v něm označit správná políčka, aby se otevřely zamčené dveře. Uvnitř odklopte poklop na zemi a prohlédněte si mrtvolu (vskutku chutná záležitost). V knihovně leží film. Strčte ho do kamery a prohlédněte si záznam operace.

Vraťte se zpátky a navštivte Louie v baru. Zaplaťte mu dluh, zeptejte se ho na všechno možné a pak mu ukažte šátek. Povězte mu o Emily, tanečnici z Flamingo klubu. Nyní si promluve s Clintem prodávajícím v Coit Tower. Ukažte mu šátek a on vám nabídne klíč od Flaminga. Vemte si od něj klíč a zeptejte se ho na Guse Leache.

Jděte k zadnímu vchodu do Flamingo klubu. U vchodu seberte z popelnice roztahovací anténu. Odemkněte dveře klíčem od Clinty a vstupte. V klubu najdete Guse, který vás vyhodí ven. Navštivte Chelsea. Nyní si dobře rozmyslete jaké budete volit odpovědi, jestli zůstanete drsným detektivem, nebo nešťastníkem, který kvůli pře-

padení zmeškal rande. V každém případě pozvěte Chelsea do Flaminga. Nepůjde s vámi, ale umožní vám tam přístup.

Shlédněte video, jak vám Emily řekne o svém pozvání, že jí někdo chce zabít a dá vám kousky roztrhaného výhrůžného dopisu. Po chvíli přijde Gus a znovu vás vyhodí.

DEN TŘETÍ. Nejprve si prohlédněte dopis od Emily a složte ho (viz obr.). Získáte tak stopu na Black Arrow Killera, kterého musíte v tomto dni zneškodnit. Jděte na policejní stanici za Mackem Muldenem a zeptejte se ho na Black Arrow Killera. To samé udělejte v baru s Louie.

Louie vám řekne o článku v novinách, který se Black Arrow Killerem zabýval a pošle vás hledat noviny do aleje za zastavárnou. Vskutku tam budou v jedné z popelnic. Přetřete si článek o Black Arrow Killerovi a všimněte si jména autorky tohoto článku. V zastavárně si promluve s Rookem. Zeptejte se ho na Emilin dopis, Black Arrow Killera a na Luciu Pernell, autorku článku. Dá vám vizitku s telefonním číslem.

Z vaší kanceláře zavolejte Luciu Pernell. Řekněte jí o dopise a domluve si s ní sraz u Louie. Dozvíte se od ní spoustu informací. Na konci videosekvence zahlédnete někoho na střeše budovy Rusty's Funhouse. Jděte ke skladišti a odemkněte ho klíčem od Garyho. Uvnitř otevřete starou truhlu pomocí antény. Vezměte z truhly umělou nohu. Otevřete ovládací panel k jeřábu, zapněte jeřáb a spusťte ho dolů. Upevněte velkou bednu k jeřábu umělou nohou a ovládacím panelem bednu zvedněte. Z bedny vezměte koberec a fotku Plains of Nazca. Pod bednou najdete mapu Asie.

Nyní je potřeba zjistit, kdo byl muž na střeše Rusty's Funhouse. Zkuste otevřít dveře do tohoto domu, ale budou zajištěny policejním zámekem. Klíč vám dá Mac Mulden na policejní stanici. Odemkněte Rusty's Funhouse a rozlouskněte kombinací na zámku (spojte světa v tomto pořadí - první s prvním, druhý se čtvrtým, třetí s druhým a čtvrtý se třetím). Prohlédněte si vnitřek budovy. Za pultem najdete na zemi páku ovládající tajné dveře. Tyto dveře chopitelně otevřete a vylezte na střechu. Na střeše najdete bundu a v ní manžetu s iniciály DH a útržky fotografie. Fotografii složte (viz obr.). K jejímu podrobnému prozkoumání potřebujete jeden přístroj z Electronic Shopu. Jděte tam, zaplaťte dluh a kupte si Photo Analyzer. Použijte Photo Analyzer na fotku Autotecu, prohlédněte si na ní podrobně políčka s nápisem ulice a číslem popisným. Získáte tak adresu do Autotecu.

Dovnitř se ale nebudete zatím moci dostat. Z kanceláře opět kontaktujte Luciu Pernell a zeptejte se jí na Sandru. Dá vám její adresu. Jděte k ní a prohlédněte si její pokoj. Na zemi mezi papíry najdete ID kartu od Autotecu. Nyní můžete jet do Autotecu.

Seberte ze stolu hřebec a z jedné z dveří šňůrku. Spojte tyto dva předměty dohromady, otevřete skleněnou výlohu a hodte hřebec na desky v prosklené kanceláři. Vedle koše leží ID karta pro hosta číslo 14. Vezměte si ji a v deskách vyhledejte odpovídající číselný kód (8338). Za pomoci ID karty a kódu otevřete dveře do chodby.

Zde je to trošku o život, protože tu občas prochází hlídač. Musíte rychle běžet do komůrky vlevo, zavřít za sebou dveře a počkat až hlídač projde celou chodbou a zavře se v jedné z místností. Mezi tím si v komůrce vezměte smeták a mýdlo. Až bude hlídač pryč, opusťte komůrku. Nasypte mýdlo do nádoby vedle únikových dveří. Smetákem pěkně vyčistěte podlahu před těmito dveřmi a zapněte alarm (otevřete tyto dveře). Hlídač vyběhne ven a rozseká se na zemi. Strčte ho do komůrky. Najděte kancelář Daga Hortona (iniciály DH). Uvnitř vezměte klíč ležící na knihovně, medailon Sandry Collins z dolní zásuvky v psacím stole, klíč od kabinetu z CD přehrávače a poznámku z psacího stolu. Odemkněte levý kabinet a vezměte si z něj fotky Sandry a Emily. Opusťte Autotec a přemístěte se na střechu Rusty's Funhouse. Klíčem Meister lock odemkněte vodní nádrž a podívejte se skrz dalekohled. Čeká vás dramatická a fantasticky zpracovaná videosekvence, kdy se muž vydávající se za Black Arrow Killera snaží zabít Emily a vy mu v tom zabráníte (zde závislý na tom, jak jste před tím hráli, existuje totiž i varianta, při které Emily zemře). Běžte za Rookem do zastavárny a zeptejte se ho na vraha. Pošle vás na střechu, z které se ozývají divné zvuky. Vylezte na střechu a skřete se co nejvíce to jde. Na protější straně bude stát Dag Horton a bude se otáčet. Vždy, když bude otočen vám zády, musíte rychle popoběhnout směrem k němu a pak se schovat za další zídku. Není to nic lehkého, ale není to také nemožné. Stejně si hru raději uložte, protože když se vám to nepodaří Dag vás zastřelí. Pokud se dostanete až k Dagovi, dojde ke rvačce, při které Dag spadne ze střešky dolů a zabije se.

DEN ČTVRTÝ. Zase vylezte na střechu a prohledejte ji kvůli předmětu, který Dag pohodil na zem. Je to přístroj lokalizující jistý předmět. Zapněte ho a nechte se vést podle zrychlujícího se pípání směrem do kanálu. Přístroj vás doveze až k tajné skryši za jednou z cihel. Cihla vám však nepůjde vyjmout. Prohlédněte krabice v okolí a z jedné z nich si vezměte dlát. Dlátem vypácte cihlu a vezměte Emilyinu krabici. Musíte nejprve deaktivovat bombu připevněnou ke krabici. Řešení této tuhé hádanky je následující.

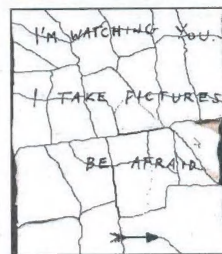
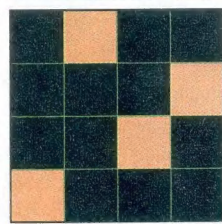
Popisují vždy náklad, který dáte do převozníka.

1. 2 červené a světle červená. 2. 2 zelené a světle zelená.
3. 1 červená a světle zelená. 4. 1 zelená a světle červená.
5. 2 červené a světle červená. 6. 2 zelené a světle zelená.

Běžte si promluvit s Emily a Gusem do Flamingo klubu. Gas vám sdělí, že papír, kterým byla zabalena Emilyina krabice vyhodil v místech za Flamingem. Jděte tam, a bedlivě poslouchajte. Uslyšíte šustit papír. Podívejte se nad sebe a pomocí antény sundejte papír ze sloupu. Prozkoumejte papír Photo Analyzerem v a levém dolním rohu najdete číslo pošty. Vraťte se do své kanceláře, kde už na vás budou čekat kluci z NSA. Připravte se na veselý výslech. Já jsem to vyřešil asi takto - vtipkoval jsem tak dlouho, dokud Jackson Cross (osoba co vás vyslýchá) neřekl, ať mě jeho kolegové zlikvidují. To je pravá chvíle na vážný přístup. Řekněte část příběhu a pak chvíli zapírejte. Nakonec se přiznejte, že Emilyinu krabici máte u sebe a odevzdejte ji. Během videosekvence obdržíte číslo na Regan Madsen.

Promluve si s Mac Muldenem o poštovním čísle. Získáte tak adresu na byt Malloye. Jděte do Garden House a budete velmi příjemní na stařenku u vchodu. Po chvíli vás pustí do pokoje Malloye. Seberte knihu anagramů, otevřte stůl a vezměte si z něj Cosmic Connection magazín, CDčko a kartu Everlok Safe. Běžte na chvíli pryč, třeba si prohlédnout CD na počítači u vás doma (stejně neznáte heslo) a pak se vraťte do Garden House. Na židli budou ležet kalhoty a v nich poznámka o skladu Waterfront. Jděte do tohoto skladu, kde se konečně setkáte s Malloyem. Opět se do toho zamíchají hoši z NSA a Malloy to zaplatí životem.

Druhou část očekávejte v příštím čísle. -Marek



Máte všechna čísla?

Rádi Vám je zašleme!

 číslo 11 15 Kč	 číslo 12 15 Kč	 číslo 13 15 Kč	VYPRODÁNO číslo 14	 číslo 15 15 Kč	 číslo 16 15 Kč	 číslo 17 15 Kč	VYPRODÁNO číslo 18	 číslo 19 15 Kč	 číslo 19+ 15 Kč
 číslo 20 15 Kč	 číslo 20+ 15 Kč	 číslo 21 15 Kč	 číslo 22 15 Kč	 číslo 23 15 Kč	 číslo 24 15 Kč	 číslo 25 15 Kč	 číslo 26 15 Kč	 číslo 27 15 Kč	 číslo 28 15 Kč
 číslo 29 15 Kč	 číslo 30 15 Kč	 číslo 31 15 Kč	 číslo 32 15 Kč	 číslo 33 15 Kč	 číslo 34 15 Kč	 číslo 35 15 Kč	 číslo 36 15 Kč	 číslo 37 15 Kč	 číslo 38 15 Kč
 číslo 39 15 Kč	 číslo 40 15 Kč	 číslo 41 15 Kč	 číslo 42 15 Kč	 číslo 43 15 Kč	 číslo 44 15 Kč	 číslo 45 15 Kč	 číslo 46 15 Kč	 číslo 47 15 Kč	 číslo 48 15 Kč
 číslo 49 15 Kč	 číslo 50 75 Kč	 číslo 51 85 Kč	 číslo 52 39 Kč	 číslo 53 39 Kč	 číslo 54 39 Kč	 číslo 55 39 Kč	 č. 56+CD 140 Kč	ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD) Excalibur 20-27,33 = 135 Kč Excalibur 50 = 75 Kč Excalibur CD 51,52 = 150 Kč Excalibur 56 + CD = 140 Kč příplatek doporučené = 20 Kč CELKEM 520 Kč	

Starší Excalibur CD

Excalibur CD 50 Cena 75 Kč
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur CD 51 Cena 75 Kč
PC: Magic Carpet I a II, Mission Critical, Raven, Shadow of the Empire, Tilt...

Excalibur CD 52 Cena 75 Kč (CD-ROM magazin 1)

PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched

Earth. MAC: File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap/T/Balls. AMIGA: LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Challenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme

Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemacs IV, Vzpoura.

Excalibur 56 + CD Cena 140 Kč
Mnohazetstránkový Excalibur na CD! Interaktivní hra o video „Poborský dal góla“. Přes 1000 programů (hry, dema, shareware, freeware...)

PC-hry-dema: Age of Rigles, Albion, Cyberkid, Daey Thompson's Class Decathlon,

Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Return Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker. AMIGA-hry-dema: AB3D, Ballunacy, Boulderdash 3D, BorisBas, Breathless 1.1, Desert Apache, Final Uni, Nemacs IV 3D T 1.1, Capital Punishment beta demo 5.0, Putty Squad,

Slam Tilt, Speed!!!, Teeny Weenys, Ten Agent, Tomcat, Trapped.

MACINTOSH-hry-dema: A-10 Attack!, Civilization, Curse of Dragoon, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Tubular Worlds, Warcraft, Warlords II, Wing Commander IV. PC, AMIGA I MACINTOSH: Další stovky dem...

Historické Amiga magazíny

Extra nabídka pro Amigisty: staré (a dobré) Amiga magazíny, u nichž historická hodnota převyšuje hodnotu informací. Stojí za to je mít! Na skladě jsou čísla 3, 4, 5 a 6 za celkovou cenu 80 Kč.

Předplatné: Excalibur 12 čísel 234 Kč
6 čísel 117 Kč

Excalibur + CD 12 čísel 990 Kč
6 čísel 445 Kč

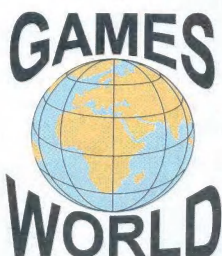
Jak získat nabízené tituly?

Složenkou typu C poukážete peníze na adresu PCP, Box 414, 111 21 Praha 1 a na zadní část složenky do „Zprávy pro příjemce“ napíšete za co a kolik platíte. Za doporučené zaslání je příplatek 20 Kč / zásilku. Zaplacené tituly obdržíte do 28 dnů poštou.

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Varování!

Vážení obchodní přátelé, dejte si velký pozor na následující firmy, neboť nedodržují své závazky - dosud nezaplatili Excaliburu a tím blokuji jeho činnost - podobné nepříjemnosti by mohly způsobit i Vám: INZERENTI: MediGroup s.r.o. - Studio LUKAS - SONY, Vochozka Trading, VV Computers, T.D.M. DISTRIBUTOŘI: A.L.L. production, PNS, Transpress. Příště uvedeme též zodpovědné osoby.



pasáž Světozor, Vodičkova 41, tel. 2415 2130

Vaše prodejna her v centru Prahy.

V CENÁCH OD 19.550,- bez DPH

(platí pro sestavu MINI TOWER s procesorem DX4 - 100MHz, 256 KB Cache, 4 MB RAM, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 850 MB, myš, CS/US klávesnice, barevný monitor 14" MPR II, Non Interlace)

počítače BRAVE



březen '94
září '95
červenec '96



červenec '95
listopad '95
květen '96
červen '96



486 DX5-133 / 4 MB RAM	19 750,-	15" monitor MPR II-NI, dig.	+ 2 600,-
AMD K5 - 75 / 8 MB RAM	21 650,-	HD 1,2 GB	+ 1 600,-
AMD K5 - 100 / 8 MB RAM	22 850,-	RAM 4 MB	+ 650,-
INTEL P5 - 120 / 8 MB RAM	24 450,-	CD ROM MITSUMI FX 400	+ 1 650,-
INTEL P5 - 150 / 16 MB RAM	28 950,-	CD ROM MITSUMI FX 800	+ 3 400,-
INTEL P5 - 166 / 16 MB RAM	33 050,-	WINDOWS 95	+ 2 900,-

AUTORIZOVANÍ PRODEJCI PC BRAVE

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80 BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04 BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6 BRNO: PROŠEK elektro-systémy a.s., Ponávka 2, Tel.: 05/57 19 96 BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87 BRNO: ProCad, Hudcova 78, Tel.: 05/415 133 45 BRECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/32 23 55, 241 10 ČESKÉ BUDEJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45 DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13 FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/5/64 41 FRYDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97 HAVÍŘOV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890 HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80 HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machkova 587, Tel.: 049/67 23 51 JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60 JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23 KARLOVY VARY: KANCELÁRSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12 KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/48 37 LIBEREC: ProCA, Široká 32, Tel.: 048/259 58 LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08 OLOMOUC: HVS PLUS, Blažejské nám. 13, Tel.: 068/522 90 61 OPAVA: ProCA, Náměstí Republiky 11 (OD Breda), Tel.: 0653/21 26 20, linka: 427 OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25 OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24 OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65 OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43 OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavíkova 6168, Tel.: 069/691 41 01 PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49 PLZEŇ: LIBRA Electronics, Zbrojnická 6, Tel.: 02/53 89 02 PRAHA 10: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81 PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/76 94 10 PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/67 28 31 16-17, 67 28 31 21-22, Fax: 02/76 94 10 PRAHA 10: LIBRA Electronics, Průběžná 76, Tel.: 02/781 71 85 PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83 PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31 PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17 SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36 TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65 TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726 TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89 ZÁBŘEH: ProCA, Postrělmovská 1B, Tel.: 0648/881 27 ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29 ZDAR nad SÁZAVOU: LIBRA Electronics, Nádražní 24, Tel.: 0616/268 12

Všechny značky a produktová jména jsou obchodní nebo registrované obchodní značky. Sestavíme libovolnou konfiguraci PC dle Vašich požadavků. Uvedené ceny neobsahují DPH.

LIBRA
ELECTRONICS s.r.o.

ProCA

SPOLÉČNÝ PROJEKT